2 CDs International Games Magazine

JOC FULL!!

LEVEL

Februarie 2002

First Person Tactical Shooter

TOM CLANCY'S GHOST RECON



Un preview despre faimă, putere şi război

MEDIEVAL: TOTAL WAR

Un RPG care întrece toate aşteptările

WIZARDRY 8

International Rally Championship

Curse nebuneşti, maşini puternice, derapaje într-un simulator clasic de raliu. LEVEL ONLY!

RETURN TO CASTLE Wolfenstein™

CÂŞTIGĂ 4 PREMII TARI!

~~115.000 lei~~
98.000 lei

www.level.ro It's all about GAMES!

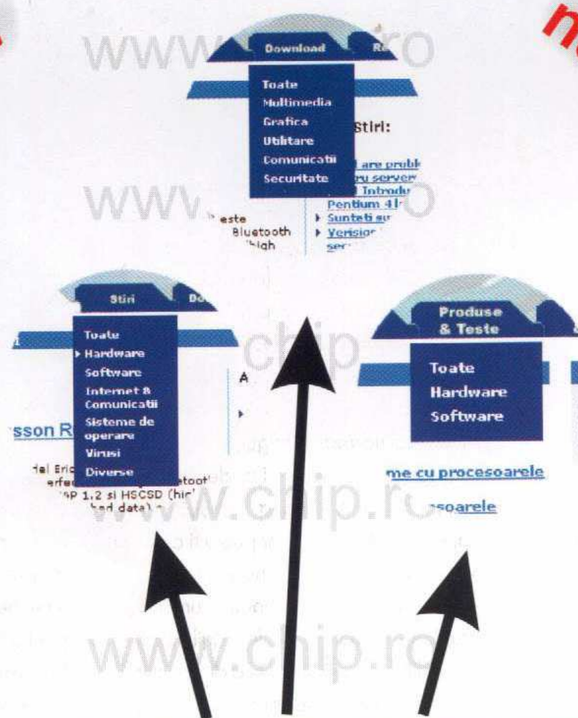
DEMOS SERIOUS SAM - SECOND ENCOUNTER * MYTH III - THE WOLF AGE * ETHERLORDS * PENCIL WHIPPED * TRAINZ
FILME * CHASER * DUALITY * IMAGINI MEDIEVAL - TOTAL WAR * MAGIC: THE GATHERING ON-LINE * PATCH WIZARDRY 8 * BATTLE REALMS * UTILITARE MICRO DVD 1.2 * OPENDIVX * WINAMP 2.78 * ZMUD 6.24

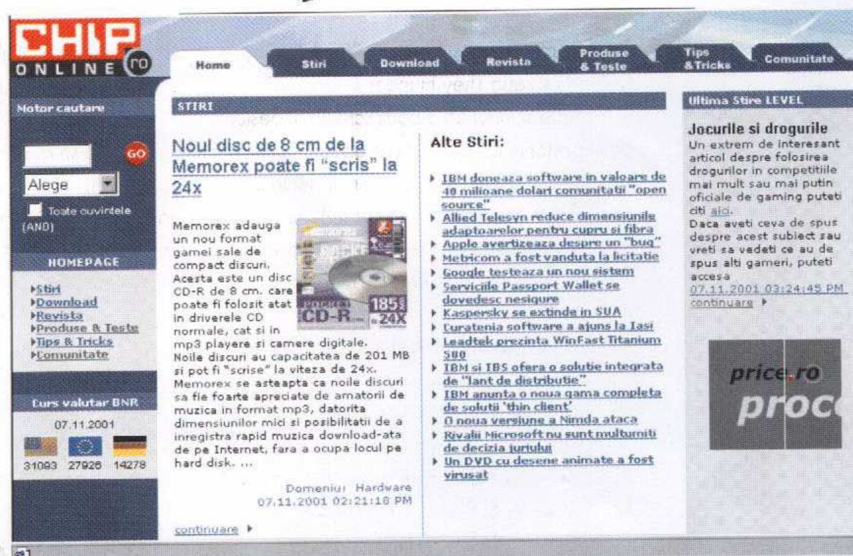
T.P.
POSTA ROMANA
Nr. 103/DO/009/2002
Valabil -2002-
INFADRES COMBINAT

www.CHIP.ro

design atractiv

navigare facilă





site-ul tău de legătură cu lumea tehnologiei informațiilor și comunicațiilor

www.CHIP.ro

Game on/off

Vreme trece, vreme vine, jocurile apar, majoritatea dispar uşor în neant, dar unele rămân. Câte dintre cele apărute în ultimele luni vor deveni „clasice"?

Ianuarie a trecut, a venit februarie, CD-ul cu joc full şi-a făcut cunoscută prezenţa în toată ţara, dar acum a apărut o nouă chestiune legată de CD-ul cu demo-uri (de data aceasta) - începând cu această lună, producţia sa, realizată până acum în colaborare cu LEVEL Cehia, se va înfăptui in-house, la Braşov. Asta contribuie, în primul rând, la o mai mare autonomie a revistei noastre. Desigur, sperăm ca, prin noua concepţie a CD-ului cu demo-uri, să îi mulţumim pe cât mai mulţi dintre voi şi, în acelaşi timp, sugestiile voastre vor putea fi acum cu adevărat puse în aplicare. Şi nu vor fi doar demo-uri, evident. Trailer-ele vor fi acum mai prezente, la fel ca şi MOD-urile, hărţile şi alte bunătăţi dedicate unuia sau altuia din jocurile care au un cuvânt greu de spus în industrie şi istoria acestei specii de entertainment. Pentru început, Heroes III şi Half-Life, cu In the Wake of Gods şi seria They Hunger.

Aşadar, noul an a adus schimbări destul de importante la LEVEL. Peste un anumit timp, reacţiile vor deveni în sfârşit concludente şi vom afla dacă lucrurile merg spre bine... sau spre foarte bine. În orice caz, ceea ce vă doriţi de la revistă poate acum deveni mai uşor realitate.

Lăsând la o parte revista pentru moment, nu ar strica să ne gândim un pic şi la situaţia momentului. Vreme trece, vreme vine, jocurile apar, majoritatea dispar uşor în neant, dar unele rămân. Câte dintre cele apărute în ultimele luni (Wizardry 8, Return to Castle Wolfenstein, Civilization III, Aliens versus Predator II etc.) vor deveni „clasice"? Unele au mari şanse, mai ales dacă reformează, revitalizează sau reinventează un gen. Wizardry 8 se apropie de forma completă a ceea ce vrea să însemne conceptul de „role playing", aşa cum, pe vremuri, Starcraft stabilea unde trebuie pus reperul pentru RTS-ul ideal, în condiţii de laborator. Succesul nebun al acestui joc şi al altora defineşte direcţia industriei. Totuşi, cifra a început să joace un rol surprinzător şi uneori îngrijorător de important în titlul jocurilor cu pretenţii. 8, II, 3, IV stau lângă Wizardry, Aliens vs. Predator, GTA şi Heroes of Might and Magic. Ciudat este că ni se pare natural, nouă, marilor apărători ai originalităţii şi ai evoluţiei. Dacă aşezi înainte de Wolfenstein un Return, jocul parcă devine altceva decât este. Totuşi, majoritatea acestor titluri nu denumesc simple continuări, ci jocuri mai mult maturizate, definitivate, sau chiar forme noi şi cu foarte puţine tangenţe cu Jocul + Cifra-1. În aceste condiţii, deşi la o primă privire conceptul de sequel pare a fi acaparat piaţa, totuşi jocurile, genurile evoluează, se aşază în rând cu standardele tehnologice şi merg mai departe. Ca şi noi... ca şi computerele noastre... ca şi stilul nostru de viaţă. Totuşi, game on.

Mike



DEMO

Candy Cruncher
Etherlords
Myth III - The Wolf Age
Pencil Whipped
Serious Sam
SkyMaze
Trainz

EXTRA

Drivere
Detonator 23.11

MODs

PC Gamer Presents Neil Manke's They Hunger
Heroes III In the Wake of Gods

UTILITARE

BitDefender
IrfanView
Micro DVD 1.2
OpenDivX
WinAmp 2.78
zMUD 6.24

Wallpapers

Duality
EveOnline
Tradewars

MEDIA

Filme

Chaser
Duality

Imagini

Curse - Eye of Isis
Magic - The Gathering Online
Medieval - Total War

Patch

Battle Realms 1.02
Wizardry 8 1.2.2

Screensavers

Don't Touch My Computer 1
Don't Touch My Computer 2
Here Comes Santa Claus

NOTĂ

Interfaţa CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluţie de 800x600 şi o adâncime a culorii de 16 biţi. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfaţa poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me cât şi sub Windows NT/2000/XP. Din cauza multitudinii de configuraţii, redacţia LEVEL nu îşi poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcţionarea interfeţei şi a aplicaţiilor. Programele care au intrat în componenţa LEVEL CD au fost testate şi selectate cu grijă în redacţia LEVEL. Totuşi, redacţia nu îşi poate asuma nici o responsabilitate pentru funcţionarea anormală a software-ului şi nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva viruşilor cu următoarele programe antivirus: Kasperky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) şi BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).
Pentru orice întrebări legate de aplicaţiile de pe CD, vă rugăm să contactaţi telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.
ATENŢIE! Pentru rularea corectă a interfeţei CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluţii minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biţi şi folosirea opţiunii Small Fonts!

CUPRINS FEBRUARIE 2002

Ştiri 6

Tot ce-i nou şi nu se ştie

Preview

MTG Online 12
Cărţi şi nu numai

Gianluca Vialli's European Manager 15
Un manager italian, afirmat în Marea Britanie şi realizat de francezi

Medieval - Total War 16
Un joc de strategie de la cei care au creat Shogun: Total War

Beach Life 18
Unde vom merge cu toţii la vară...

Duality 20
Un mercenar, un hacker şi o entitate virtuală luptă pentru...

Review

Aquanox 22
Apele în flăcări

Poseidon - Master of Atlantis 24
Aventura grecească continuă cu add-on-ul Zeus-ului

Comanche 4 26
Continuarea unei serii de simulatoare aviatice de succes

Madden NFL 2001 28
Fotbalul american. Cum se vede, cum se simte, ce este?

Ballistics 29
Viteză, viteză şi iar viteză sau ce te faci fără frâne?

Myth 3 30
Al treilea Myth, care de fapt e primul

Zoo Tycoon 32
Animale, cuşti şi probleme financiare

Return to Castle Wolfenstein 34
Eroul american Blazkowicz versus SS Paranormal Divizion

Etherlords 38
1/2 Heroes of Might and Magic + 1/2 Magic: The Gathering

Battle Realms 40
O strategie asiatică cu iz de magie

FIFA 2002 42
Ultimul FIFA. Mai bun, mai rău?

Evil Island 44
Ruşii, germanii şi francezii se unesc pentru a crea un RPG

Ghost Recon 46
Tactică militară aplicată într-un conflict la limita realităţii

Wizardry 8 48
Un RPG aşa cum ar trebui să mai tot fie

Heroes 3 In the Wake of Gods 52
Heroes 3 şi 1/2 - trecerea spre Heroes IV?

Classic Game Collection

International Rally Championship 54
Un nou joc full, de această dată pentru pasionaţii de curse

Walktrough

Evil Island 56
Tips & Tricks pentru a va descurca în hăţişurile RPG-iste

Game Universe

Locke's Game Universe 58
Locke - din preistorie, prin modernism, până în contemporaneitate

MODs

They Hunger 3 + MODs news 62
Al treilea episod - sfârşitul sagăi zombiste

Multimedia

Splat Ball + Pocket Dragon Adventures 64
Encarta 2002 Deluxe Edition 66

Console

GTA3 68
Maşini, mafioţi, bâte de baseball cu o imagine cinematografică

Hardware

Chicony Keyboard 70
Sony CD-RW 71
Test procesoare 72
Thermaltake Volcano 7 73
Hercules ProphetView 720 74
Hercules XPS 210 75

Troubleshooting 76
Rezolvarea la problemă se cunoaşte

Chatroom 78

Evoluţie sau involuţie a jocurilor?

HoveRace - Russobit-M

Russobit-M este un distribuitor rus de jocuri care va lansa în curând un racer arcade futurist. Nu va fi un racer obișnuit, deoarece vom avea la dispoziție tot felul de arme, armuri, shield-uri de energie, motoare mai performante și power-up-uri destinate întârzierii competitorilor și câștigării cursei. Traseele, în număr de 40, vor avea caracteristici science-fiction, grafica anunțându-se ca foarte bună, cu detaliile bine reliefate. Vor exista 15 hovercraft-uri cu care vom putea străbate aproape orișice colțișor al hărții. Acestea vor fi diferite ca aspect fizic și ca abilități de luptă pentru situațiile disperate din curse. AI-ul oponenților va fi diferit de la unul la altul, cu diverși parametri de agresivitate sau apărare. Pe măsură ce vom înainta la trasee mai grele, vom avea parte de oponenți tot mai experimentați, care nu ne vor face deloc viața ușoară. Vom putea construi și o carieră de pilot al viitorului, câștigând de pe acum cursele ce vor avea loc peste sute de ani. Cu siguranță, multiplayer-ul, cu până la 8 jucători, va fi piatra de încercare a acestui joc.





Aiureli japoneze

Fiecare națiune în parte beneficiază de anumite caracteristici, unele mai puțin obișnuite, deseori exprimate prin vorbe de duh gen „Cum e turcu-i și pistolul". La acest capitol, în cadrul națiunilor asiatice, cei care excelează sunt fără îndoială japonezii. Aceștia au obiceiul de a scoate, măcar o dată la 3 luni, un joc cel puțin idiot și, evident, cu tentă sexuală. De data aceasta este vorba de un sistem numit Boong-Ga Boong-Ga, alcătuit dintr-o jumătate inferioară de corp în poziție clismică, adică văzută dinspre posterior, și de un ecran de monitor pe care apare cealaltă jumătate de corp, cea superioară. Jucătorul este dotat cu un sistem deosebit de complex alcătuit dintr-o bucată de plastic masiv în formă de mână cu arătătorul destins și îndreptat înainte. Scopul este acela de a introduce acest dispozitiv în locașul corespunzător aparținând părții inferioare a corpului. În funcție de forță, metodă de introducere și nebuniile executate, jumătatea superioară a corpului de pe ecran va scoate diferite zgomote care mai de care mai... diferite. Jocul oferă șansa japonezilor de a alege între fosta prietenă, un gangster, un căutator de aur, soacra, o prostituată, un artist sau un violator de copii și, evident, fostul prieten. Dacă modul de folosire va fi adecvat, jucătorii vor primi o hârtie cu punctajul sexual obținut. Producătorii declară că scopul jocului este acela de a-i scăpa pe locuitorii marilor orașe de stres și, zic eu, de inhibiții.

Army Men: RTS - Pandemic Studios

Pandemic Studios sunt responsabili până acum de Dark Reign 2 și Battlezone II. În prezent, studioul lucrează la un nou proiect: Army Men: RTS. Jocul este o strategie în timp real în care se vor confrunta micii soldăței de plastic. Jocul va avea un tutorial bine dezvoltat care ne va reînvăța să ne jucăm cu soldăței, după care va trebui să trecem la lucruri serioase.



În decoruri de gen bucătărie, pivniță, garaj, curtea din fața casei, se vor desfășura scenarii apocaliptice, demne de cel de-Al III-lea Război Mondial. Vom avea de capturat bazele militare ale puternicei armate inamice, care este cantonată sub masa din bucătărie sau care a deschis un adevărat front de luptă în straturile de flori ale vecinului. Jocul va dispune de un sistem de cameră mobilă ce ne va permite să urmărim scenele de luptă de la distanță, de deasupra armatelor sau din apropiere, pentru a vedea cum iese glonțul din pușca soldățelului de plastic. De distribuirea jocului se ocupă 3DO. Lansarea jocului va fi în martie 2002 și va fi disponibil atât pentru PC cât și pentru PlayStation 2.

flash flash flash

E.T. - Ubi Soft

Concomitent cu lansarea în martie 2002 a ediției speciale a celebrului film SF E.T., ce se va numi Steven Spielberg's E.T. The Extraterrestrial, Ubisoft are de gând să lanseze vreo șapte titluri pentru diferite platforme: PlayStation, PC, Game Boy Advance și Game Boy Color. Aceasta va fi o serie de jocuri care se va adresa populației gameristice mai tinere. Jucătorii vor fi puși în situația de a rezolva o serie de puzzle-uri și situații, unele inspirate din film, altele noi și complet originale, ce ne vor oferi ocazia de a pătrunde încă o dată în lumea simpaticului extraterestru.

Monosit în România

Monosit S.R.L. este una dintre puținele firme care se ocupă cu distribuția jocurilor în România. Începând din decembrie 2001, firma Monosit a extins aria producătorilor pe care îi distribuie la noi în țară cu încă trei nume mari: Cryo Interactive (Dune I și jocul care tocmai a fost lansat - Frank Herbert's Dune), THQ Entertainment (Red Faction, Summoner, Evildead: Hail to the King, Atlantis: The Lost Empire, Colin McRae Rally) și Wanadoo (soft educativ și jocuri precum Arabian Nights).

GTA III interzis

GTA III, după cum știți, este un joc în care spargerile, crimele cu plată, furturile de mașini și multe alte infracțiuni sunt la ordinea zilei. Prin urmare, guvernul australian a oprit vânzarea jocului.

Legea australiană cere ca orice joc oferit spre vânzare să includă un rating din partea Office of Film and Literature Classification. Ori acest oficiu a refuzat să ofere rating-ul de rigoare, așa că jocul nu va fi vândut. Motivul invocat sună cam așa: „nepotrivit ca un minor să-l vadă sau să-l joace".

Doom III şi Nine Inch Nails

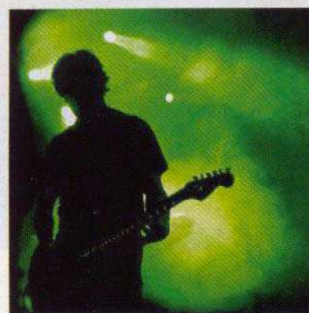
Coloana sonoră a unui joc este la fel de importantă precum şi grafica, gameplay etc. De ce? Pentru că aceasta pune parcă cel mai mult umărul la feeling-ul jocului. V-aţi gândit vreodată cum ar fi, de exemplu, Anachronox fără muzica superbă din fundal? Fără îndoială că nu ar mai avea acelaşi farmec. Cine a jucat Quake I îşi aduce cu siguranţă aminte de muzica pe care o avea. Nine Inch Nails a realizat acea coloană sonoră şi se pare că nu se va opri aici. Trent Reznor, omul care de fapt este Nine Inch Nails, a afirmat că va colabora cu iD Software pentru a realiza muzica ce ne va încânta urechile în Doom III. Nu există încă nici un acord semnat, dar Trent pare încântat de ideea de a contribui la realizarea acestui joc.

Posibilităţile pe care le pune tehnica din ziua de astăzi la dispoziţie sunt mult mai mari decât cele care existau pe vremea lui Quake I, iar atmosfera întunecată şi malefică a jocului este tocmai pe placul formaţiei. Probabil că muzica din joc va fi un CD separat.



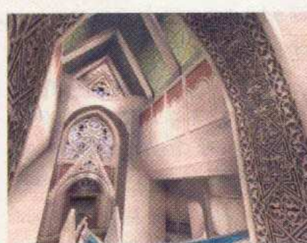






Zanzarah: The Hidden Portal - Funatics

Funatics au lansat noi imagini ale următorului joc pe care-l vor lansa. Acesta se numeşte Zanzarah: The Hidden Portal, un third-person action adventure ce se anunţă promiţător. Amy este cea pe care soarta a ales-o ca în ziua celei de-a 18-a aniversări să primească cheia de la Zanzarah. Cu aceasta se poate deschide poarta spre o lume misterioasă, populată de elves, goblins, dwarves şi zâne. Zanzarah este paradisul acestor creaturi, locul în care s-au retras pentru a scăpa de cruzimea oamenilor. Din păcate, paradisul lor se transformă din ce în ce mai mult într-o închisoare, lumea dezintegrându-se din momentul în care zânele încep să se lupte între ele. Rolul lui Amy va fi de a face puţină ordine şi de a readuce pacea în lumea tainică plină de minunăţii. Să nu credeţi că se va implica din bunătatea inimii, ci pentru că simte cumva că lumea din Zanzarah este legată de soarta ei. Pentru mai multe informaţii puteţi vizita site-ul oficial al jocului la adresa http://www.zanzarah.com.





NVIDIA GeForce4

Conform spuselor celor de la NVIDIA, în viitorul destul de apropiat se preconizează lansarea la „apă" a noilor procesoare grafice GeForce 4. Numele de cod al acestora este NV25. Pentru varianta GeForce 4MX codul sub care vor fi lansate este NV17. Noile chipset-uri vor păstra numele de Titanium, însă acestea vor fi doar în număr de două: GeForce 4 Ti 4400 şi GeForce 4 Ti 4600. În schimb, cele cu extensia MX vor fi în număr de trei - GeForce 4 MX4200, GeForce 4 MX440 şi GeForce 4 MX460. Deşi numele de GeForce 4 se află deja pe buzele multora dintre noi, încă nu se cunosc prea multe detalii tehnice despre acest nou produs.



flash

C&C Renegade

Datorită cerinţelor de sistem ale acestui shooter inspirat din celebra serie RTS, Westwood Studios a semnat un contract cu producătorul de software pentru benchmarking MadOnion şi cu producătorul de plăci video NVIDIA, pentru crearea unui program profesional de testare a sistemului pe care va rula. Acest program va fi inclus în pachetul de instalare al jocului şi va examina peste 300 de parametri specifici, alături de care va oferi sfaturi de configurare a sistemului pentru performanţe optime. De asemenea, cele două firme vor dezvolta un tutorial specific pentru instalarea şi configurarea plăcii video.

Horizons - Artifact Entertainment

Pentru a asigura funcţionalitatea viitorului MMORPG - Horizons, Artifact Entertainment a semnat un contract cu Geodesic Systems pentru folosirea soluţiilor software ale acestei firme, Great Circle şi High Availability Runtime. Pe lângă asta, Geodesic va asigura protecţia serverelor împotriva defectării. Horizons va fi un MMORPG în care acţiunea este situată într-o lume fantasy medievală.

Mafia întârzie

Printre ultimele informaţii pe care le-am primit privind unul dintre jocurile aşteptate în acest moment sunt cele referitoare la Mafia. Jocul, produs de Illusion Softwork, va apărea mai târziu decât a fost preconizat. Se pare că lansarea lui, care deja trebuia să se fi întâmplat, nu va mai avea loc decât în martie. Mafia: City of Lost Heaven este ultimul titlu al celor care în 1999 cucereau lumea cu simulatorul militar Hidden&Dangerous. În joc vom intra în pielea lui Timmy, care începe să-şi construiască o adevărată carieră pentru a ajunge cât mai sus în structurile Familiei.

flash



Dragon's Lair 3D - DragonStone Software

DragonStone Software lucrează la un proiect nou. Dragon's Lair 3D este action adventure third-person cu o grafică de tipul desenelor animate. Jocul va fi o adaptare 3D a unui adventure arcade care ne-a încântat în tinereţile noastre gameristice. De altfel, Dragon's Lair 2D se mai vinde încă şi astăzi. Jocul se doreşte a păstra un pic din farmecul originalului. Tocmai de aceea acţiunea va începe cu o grafică şi animaţii 2D, evoluând spre 3D pentru a reveni la final la grafica de la început. Bineînţeles că în joc va trebui să o salvăm pe prinţesa Daphne. Cu toate acestea jocul nu va fi o copie a originalului, elementele noi vor prima în faţa celor deja cunoscute de cei care au jucat Dragon's Lair. Engine-ul jocului nu a fost anunţat încă, dar cu siguranţă nu va fi unul dezvoltat de DragonStone, ci va fi un engine deja existent căruia i se vor aduce mai multe îmbunătăţiri. Nu vom mai avea mult de aşteptat până ne vom încarna în pielea lui Făt-Frumos şi vom porni să ne salvăm prinţesa.



Curse: The Eye of Isis - Asylum Entertainment

Asylum Entertainment au anunţat jocul pe care-l au în producţie în prezent. Curse: The Eye of Isis este un action adventure horror. Acţiunea jocului este construită pe dispariţia dintr-un muzeu a nepreţuitei statui egiptene „Ochiul lui Isis". Statuia este protejată de un blestem antic care aduce moarte şi nebunie tuturor celor care intră în contact cu ea. Principala misiune a jocului constă în recuperarea statuii şi transportarea ei cu trenul şi vaporul în inima piramidei de unde a fost luată prima dată. Eroul jocului va fi Darien Dane care, împreună cu prietenul şi asistentul său Verity, va fi aruncat într-o lume plină de mumii egiptene ce au



revenit la viaţă şi încarnări ale răului care de care mai ciudate, pe care va trebui să le înfrunte în luptă dreaptă. Blestemul va înceta şi Zeitatea supărată se va duce la culcare în momentul în care statuia va fi aşezată pe soclul care i-a fost destinat la crearea ei. Jocul va avea un engine puternic şi o grafică 3D ce arată promiţător.

Ski Park Manager - Macroids

Iarnă fiind, se pare că unii producători şi distribuitori de jocuri s-au gândit că cea mai bună idee de a face ca un joc să aibă succes este aceea de a-l lansa în sezonul corespunzător. Programat pentru a fi lansat luna aceasta, Ski Park Manager nu este altceva decât un Sim în care veţi fi puşi în situaţia de a administra o staţiune montană destinată sporturilor de iarnă. Grafica va fi o combinaţie de 2D şi 3D, cu multiple posibilităţi de a schimba unghiul de vedere şi patru tipuri de zoom. Vizitatorii staţiuni voastre vor avea posibilitatea ca, pe lângă clasicul schi, să facă snowboarding, să se dea cu snowmobile, iar în perioadele când nu folosesc pârtiile să mănânce şi să facă cumpărături. Dacă veţi fi un primar bun, vi se va oferi şansa de a vă înfrumuseţa staţiunea cu tot felul de clădiri, obiecte şi chiar să modificaţi structura montană pentru a crea pârtii cât mai mai multe şi mai variate. Pentru o mai bună simulare, veţi putea să vă enervaţi pe schimbările de vreme şi, normal, pe diferite evenimente „binevenite", gen avalanşe, defecţiuni, accidente şi altele. Jocul este produs de către studioul din Paris al Lankhor.



flash flash flash

Will Wright pentru posteritate

Celebrul creator al seriei SimCity, The Sims şi Maxis va fi, în fine, răsplătit pentru efortul depus pe altarul jocurilor. În cadrul unei ceremonii la cea de a 5-a ediţie a Annual Interactive Achievement Awards din 28 februarie 2002 (Las Vegas), Will Wright va fi introdus pe lista „hall of fame" a Academiei de Ştiinţă şi Artă Interactivă (AIAS).

Această hotărâre a fost luată pe baza realizărilor pline de originalitate, simţ socio-economic şi interactive ale acestui mare creator de jocuri. Pe lângă aceasta, Will Wright va fi prezent anul acesta la D.I.C.E. Summit. Informaţii suplimentare: www.interactive.org.

S-a lansat Duron la 1,3 GHz

Compania AMD a luat poziţie faţă de mişcarea făcută de cei de la Intel. În acest sens s-a lansat procesorul AMD Duron la 1,3 GHz, cu scopul de a egala frecvenţa procesoarelor Celeron. Cu ajutorul acestui procesor, dezvoltatorii AMD au de gând să îi ţină în şah pe cei de la Intel. Se pare că şi în acest an concurenţa dintre cei doi magnaţi va fi acerbă, cel puţin pe segmentul microprocesoarelor.

Black&White Expansion lansat

Black&White: Creature Isle a fost lansat. Produs de Lionhead Studios, Creature Isle este un expansion al jocului lui Peter Molyneux ce a primit laude atât din partea criticilor, cât şi a gamerilor din lumea întreagă. Acţiunea strategiei se va desfăşura pe o insulă populată cu tot felul de animale care nu au nici un stăpân. Propriul nostru animal va trebui să facă faţă diferitelor competiţii ce vor avea loc pe această insulă. Expansion-ul introduce un nou animal. Este vorba despre un pui numit Tyke pe care va trebui să-l învăţăm să fie blând şi iubitor, sau să-l iniţiem în tehnicile distrugerii şi ale urii.



Cubix - 3DO

3DO Interactive a semnat un contract cu 4Kids Entertainment (creatorii lui Pokemon) pentru achiziționarea drepturilor de publicare a unor jocuri bazate pe o nouă serie de desene animate ce va fi lansată luna aceasta pe Cartoon Network. Numit Cubix - Robots For Everyone, serialul de desene animate are acțiunea situată cândva în viitor, în orașul Bubble Town, unde roboții sunt parte a vieții de zi cu zi. Focusul animației este fixat asupra aventurilor unui copil numit Connor și a robotului său, Cubix, împreună cu o întrega pleiadă de alte personaje, atât umane cât și robotice.

Ei vor încerca să repare roboții stricați din diferite motive și să învingă personajul negativ, Dr. K. Jocul bazat pe aceste desene animate se numește Cubix - Robots for Everyone: Race 'n Robots. Copiii vor putea să participe la curse nebunești de mașini prin aglomeratul oraș Bubble-Town, alături de personajele lor preferate: Mozzarelix, Maximix, Dondon, Propelix, și, bineînțeles, Cubix. Jocul este programat pentru apariție pe PS2 și PC în martie.

Trade Wars: Dark Millennium - Realm Interactive

Cronica MMORPG continuă cu un nou titlu. Este vorba de Trade Wars, al cărui proiect a fost prima dată anunțat pe la începutul anului trecut. Producătorul, Realm Interactive, a dat sfoară în toată lumea că jocul este în stadiul alfa și că foarte curând va intra în beta. Deci, pregătiți-vă ca peste o lună - două să completați formularele de înscriere pentru beta-testing la acest nou MMORPG. Ca să știți cam ce vă așteaptă, Trade Wars va fi un MMORPG SF în care veți putea deveni un aventurier al unui univers în continuă schimbare în care vă veți dezvolta capacitățile combative în tot felul de lupte spațiale. Jocul beneficiază de toate calitățile unui RPG, adică vă veți putea dezvolta personajul pe ce linie veți dori și vă veți îmbunătăți navele spațiale pe măsură ce avansați. Quest-urile vor fi de la single-player până la adevărate războaie ale stelelor de tip multiplayer, care vor modifica structura jocului. Jocul este programat pentru lansare pe la sfârșitul acestui an.



ATI și Hercules și-au dat mâinile

Cei doi mari coloși în producția de plăci grafice au ajuns la un consens în ceea ce privește producția acestor produse. Prin acest parteneriat, produsele ATI All In Wonder și Radeon 8500 DV vor fi comercializate în toată rețeaua de distribuție Hercules, dar mai ales în Europa. În schimb, Hercules va avea acces la toate informațiile referitoare la tehnologia de fabricare a chipset-urilor grafice ATI, aici fiind inclusă și ATI Radeon 8500. De asemenea, ATI va dispune de toată tehnologia high-end din toate produsele ce poartă sigla Hercules 3D Prophet.





În acest sens va fi lansat pe piață, începând cu această lună, un produs Hercules „powered by" chipset-ul ATI Radeon All-In-Wonder. Acest produs va fi dedicat pieței de jocuri pentru PC. Plăcile grafice obținute vor avea incluse funcții de PC-TV tuner, cu posibilitate de capturare și editare plus suport pentru teletext european.

flash

Hopmon - Xing Interactive

În categoria jocurilor „fuji și sări" titlurile nu se lasă așteptate. Xing Interactive a anunțat că va lansa în martie Hopmon - ultimul său joc 3D action-arcade în SUA, Europa și Asia.

Jocul a fost produs de către JJ Soft și îi va conduce pe cei cu răbdare în cantități industriale printr-o serie de labirinturi 3D, unde vor fi nevoiți să colecteze o grămadă de cristale în timp ce se feresc de o serie de monștri și obstacole care mai de care mai frustrante.

Informații suplimentare puteți găsi pe site-ul oficial - www.xinginteractive.com.

PS2 – liderul pieței

Sony Computer Entertainment America a anunțat că în pofida noilor lansări pe piața consolelor, ei au realizat cel mai mare număr de vânzări, număr care a ajuns la 3 milioane de PS2 vândute. Perioada luată în calcul este de două luni, adică noiembrie (988.700 de console vândute) și decembrie (peste 2 milioane de console vândute). Este evident în acest context, Kaz Hirai, președintele executiv al Sony America, se arată încrezător în viitor. Per total, în cele 14 luni de la lanasare, s-au vândut peste 10 milioane de console PS2.

flash

Activision și milionul

Activision a expediat peste un milion de exemplare din Return to Castle Wolfenstein în lumea întreagă. Jocul a fost realizat de Gray Matter Interactive Studios și Nerve Software (aceștia s-au ocupat de multiplayer-ul jocului), fiind produs de iD Software.

În ceea ce privește vânzările, jocul ocupă primul loc în S.U.A. la categoria de preț în care se încadrează, din luna noiembrie de când a fost lansat și până acum. De asemenea, jocul ocupă locul întâi în Germania și Marea Britanie.

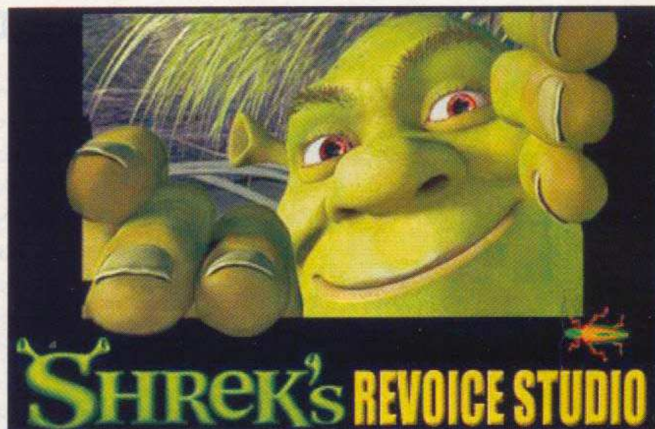
Western Digital SE 120 GB

Western Digital Special Edition este numele unui nou tip de harddisk. Acest model (WD1200BB) are o capacitate de 120 GB, iar viteza de rotaţie a platanelor acestuia este de 7200 rpm. Deosebirea dintre acesta şi modelele standard este surplusul de memorie cache care totalizează 8 MB. Acest adaos de memorie oferă o creştere de performanţă cu aproximativ 30 % faţă de modelele clasice cu numai 2 MB cache. Interfaţa între HDD şi computer este Ultra ATA/100. Acest model de 120 GB a fost lansat în două versiuni de 2 şi respectiv 8 MB cache. Deocamdată, preţul cu care acestea se găsesc pe piaţă este destul de ameţitor şi cred că ele vor poposi mai greu în unităţile noastre, cel puţin în această perioadă a anului.





Shrek's Revoice Studio



Mulţi dintre voi au văzut sau, dacă nu, au auzit de celebrul film de animaţie Shrek. Ei bine, pe plan mondial, succesul pe care l-a avut a fost enorm şi o serie de domenii de activitate au fost influenţate. Astfel, firma de software pentru procesare sunet, Synchro Arts, a creat un program numit Revoice Studio care vă lasă să vă deveniţi Shrek, adică vocea lui va fi înlocuită cu a dumneavoastră. Pe lângă Shrek, mai puteţi fi vocea şi a altor personaje din film, Donkey, Princess Fiona, Lord Farquaad şi chiar Gingerbread. Pentru a face asta, este necesară rularea DVD-ului „Shrek", care conţine şi „Shrek's ReVoice Studio". Utilizatorul selectează scene din film şi apoi se înregistrează. Programul sincronizează vocea înregistrată cu mişcările personajului din film, astfel încât, atunci când scena respectivă este rulată din nou, personajul va vorbi cu vocea utilizatorului. Interfaţa programului este foarte bine realizată, iar playback-ul şi înregistrarea sunt în stil karaoke.

MechWarrior 4: Black Night Multiplayer Demo-Microsoft

După cum ştiţi, Black Night este expansion-ul oficial pentru celebrul Mech Warrior 4. Acesta conţine, printre multe altele, şi o campanie nouă single-player plus unităţi noi. Fiind deocamdată în lucru, Microsoft a reuşit să ofere fanilor un demo cu care veţi putea să vă testaţi abilităţile de MechWarrior împreună cu prietenii sau pe Internet. Modurile de joc pe care acest demo multiplayer le oferă sunt sau acela în care faceţi parte dintr-o echipă şi mergeţi la atac, sau acela în care puteţi merge singur împotriva tuturor în Absolute Attrition sau vă puteţi alia cu alte echipe pentru a distruge bazele inamice în Mech Strongholds. Hărţile din demo sunt toate situate într-un decor vulcanic care, bine-nţeles, vă poate topi imediat cutiile de conserve. Referitor la roboţii noi introduşi, aceştia sunt Ryoken, Sunder, Bushwaker, Mad Cat Mark II şi temutul Atlas. Printre altele dispuneţi şi de toată seria de arme posibile, aşa că este imposibil ca jocul să se defăşoare normal din punct de vedere medical.



flash flash flash

PC-uri marca MTV

Aşa-zisele sisteme MTV vor fi produse de compania americană Lan Plus, cunoscută nouă şi sub numele de Northgate. Astfel, noile sisteme vor avea incluse procesoarele AMD Athlon XP şi se adresează în special studenţilor căminişti din America. Conform spuselor reprezentanţilor MTV acesta va fi „un produs fenomenal, care va înlocui televizorul, calculatorul personal, playerul de CD şi DVD şi radioul". De asemenea, ei se aşteaptă ca acest produs să aibă un impact extraordinar asupra utilizatorilor ce locuiesc în spaţii reduse, cum ar fi garsonierele din România.

The Adventure Company

DreamCatcher a înfiinţat o nouă divizie numită The Adventure Company. În timp ce compania se va ocupa în continuare de jocurile de acţiune, precum Project Earth şi Fuel, noua divizie se va orienta spre jocurile de aventură. Primul joc pe care-l vor lansa aceştia se va numi The Cameron Files - Secret at Loch Ness. Jocul este un adventure first-person ce combină elemente de investigaţii poliţieneşti cu elemente de spionaj în stil James Bond. Jucătorii vor deveni detectivul Alan Cameron ce îşi va părăsi biroul din Chicago pentru a vizita un faimos fizician. Pe drum însă, fizicianul dispare şi de aici va porni o întreagă investigaţie.

2 GB pe un CD

Compania TDK a anunţat producerea de unităţi CD-RW ce pot scrie informaţii pe unele CD-R-uri speciale de până la 2 GB de date. Noua unitate ce include şi chipset ML (Multi Level) se va putea achiziţiona de pe piaţă începând cu a doua jumătate a anului curent. Specificaţiile unităţii sunt 36X/24X/40X, iar pentru un CD de 2 GB nu aveţi nevoie de mai mult de 6 minute din viaţa dumneavoastră pentru a fi scris complet.

ȚI-AI DORIT ÎNTOTDEAUNA INTERNET DUPĂ CHIPUL ȘI ASEMĂNAREA TA? AI MARE NOROC: DE CURÂND, TOATE SERVICIILE INTERNET SUNT ADAPTATE SPECIAL PENTRU TINE, PRIN RDS LINK. ANUNȚĂ-ȚI PRIETENII: RDS LINK ESTE UN INTERNET CUM N-AI MAI FOLOSIT PÂNĂ ACUM. ESTE UȘOR DE ACCESAT, SE MIȘCĂ REPEDE, ESTE STABIL ȘI SIGUR. POȚI ALEGE:

- VREI DOAR CONT DE MAIL? ESTE AL TĂU: MAIL LINK ÎȚI ASIGURĂ 10 MB SPAȚIU PE SERVERUL NOSTRU ȘI COSTĂ DOAR 3$ PE LUNĂ.
- VREI UN PIC MAI MULT DECÂT DOAR EMAIL? EASY LINK (ABONAMENT DE 4$ PE LUNĂ) ÎȚI DĂ ÎN PLUS 15 ORE DE NAVIGARE WEB.
- ÎȚI PLACE INTERNETUL NOAPTEA? IA-ȚI NIGHT LINK. INTERNETUL ESTE AL TĂU, CU TRAFIC NELIMITAT, DE LA 7 SEARA LA 7 DIMINEAȚA ȘI COSTĂ DOAR 5$/LUNĂ (CONTUL DE MAIL ESTE INCLUS).
- ÎȚI TREBUIE MAI MULT? ÎȚI TREBUIE TOT INTERNETUL? E AL TĂU: ABONAMENTUL POWER LINK ÎNSEAMNĂ TRAFIC NELIMITAT, CONT DE MAIL ȘI SUBDOMENIU PE SITE-UL NOSTRU.

CONEXIUNILE EASY LINK, NIGHT LINK ȘI POWER LINK SUNT DISPONIBILE ȘI SUB FORMĂ DE CARTELE DE O LUNĂ. ÎN PLUS, TOATE ABONAMENTELE ȘI CARTELE RDS LINK AU ATAȘAT UN CD-ROM GRATUIT DE DIVERTISMENT. ANUNȚĂ-ȚI PRIETENII ȘI NU TE GRĂBI: AVEM DESTULE INTERNETURI ȘI, ORICUM, DĂM CÂTE UNUL, SĂ AJUNGĂ LA TOȚI.

*DA, AI CITIT BINE: INTERNETUL ESTE AL TĂU. ACUM ȘI PENTRU TOTDEAUNA. DETALII, PE SITE-UL WWW.RDSLINK.RO SAU LA PRIETENII TĂI DEJA ABONAȚI LA RDS LINK.

AL CUI ESTE INTERNETUL?

INTERNETUL E AL MEU!

PRIN RDS LINK



RDS LINK

simți diferența?

ARAD 057/228201; BUCUREȘTI 01/3010876; BRAȘOV 068/474135; CLUJ 064/438646; CONSTANȚA 041/639929; CRAIOVA 051/416579; IAȘI 032/260088; ORADEA 059/447252; PLOIEȘTI 044/196493; SIBIU 069/210112; SLATINA 049/439607; TIMIȘOARA 056/200100

MAGIC The Gathering® ON-LINE

Scurtă enciclopedie pentru magicianul începător... și cel experimentat deopotrivă!

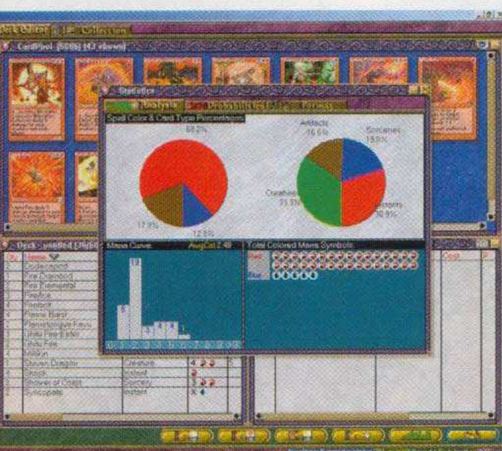
Șase milioane! Șase milioane de oameni să joace același joc de cărți!! Cam la această cifră se ridică numărul jucătorilor de *Magic: The Gathering* care, de la începutul anilor '90, au devenit dependenți de acest drog mental, în multe cazuri incurabil! În România jocul a fost primit destul de timid, formându-se totuși un grup răzleț de maniaci care s-au trezit fără zile, fără nopți și fără bani, dar cu multe-multe cărți de Magic și amintiri frumoase, stânjenitoare sau traumatizante, după caz...

În principiu, jocul se rezumă la a-ți cumpăra cărți, a-ți forma deck-uri (pachete de 60 de cărți) cu care să învingi adversarii, și de a schimba cărți cu aceștia. Duelurile constau în folosirea diferitelor tipuri de cărți (land-uri, creaturi, vrăji, artefacte...) pentru a găsi o strategie cu care să reușești să aduci „viața" oponentului la sau sub 0 (de la 20). De exemplu puteți ataca cu una sau mai multe creaturi, puteți casta vrăji distructive sau... fura viața adversarului! Cum fără „mana" magie nu există, așa și în MTG – mana este un fel de materie primă fără de care nu puteți face nimic. Aceasta e de 5 feluri – neagră, albastră, verde, roșie și albă, la care se mai adaugă mana incoloră. Găsirea unui balans cât mai bun între sursele de mana (în principal land-urile) și spell-uri (consumatoare de mana) este iarăși o problemă stufoasă și fără de sfârșit. Așa că voi trece direct la subiect.

Magie on-line și bani virtuali

Noua versiune de *Magic*, care desigur va putea fi jucată doar on-line, prezintă două mari avantaje față de cea „clasică": costurile vor fi mai reduse (în funcție de abilitățile fiecăruia...), iar cei care până acum duceau lipsă de oponenți vor fi satisfăcuți fără doar și poate. *MTG Online* va încerca să se apropie cât mai mult de feeling-ul duelurilor reale dintre prieteni sau din cadrul unor competiții. În acest sens vor exista diferite moduri de joc, care vor acoperi toate gusturile (Duel, League, Draft, Sealed și Multiplayer), iar printre secțiunile din joc se vor regăsi un Training Room, Hall of Champions, Trading Post, Casual Play, competiții oficiale ca Leagues sau Premier Events, și chiar Clans, orice jucător putându-și organiza propriul clan de Magic!





Poți analiza și compara cu ușurință cărțile preferate.



Una dintre colecțiile personale



Una dintre sălile de joc

Primul lucru de care aveți nevoie pentru a vă bucura de joc sunt cărțile. În ce privește modul de achiziționare a acestora (mă refer în special la cumpărarea lor, nu și schimburi cu alți jucători), spuneam mai sus că fiecare va plăti în funcție de abilitățile sale de magician. Orice deck sau booster va costa un anumit număr de puncte; la crearea unui cont (după cumpărarea jocului) veți primi automat suficiente puncte pentru a vă cumpăra câteva deck-uri și a intra în joc.

Partea mai interesantă este că mai multe puncte veți putea obține fie cumpărându-le pe bani grei de pe serverul *Wizards of the Coast*, fie în urma câștigării unor dueluri cât mai bine cotate. Așa că, cel puțin teoretic, un jucător foarte bun va putea juca mult și bine fără să plătească nimic altceva în afară de costul inițial al jocului!

Cât despre concursurile on-line mai importante, participarea la acestea se va face pe baza unui bilet care va costa bani... reali.

Bun, să zicem că ați făcut rost de niște cărți, cumpărând câteva deck-uri de bază și booster-e. Odată ce le deschideți, vă veți trezi cu o grămadă de cărți în față, la care începătorii se vor uita cam cruciș, neștiind probabil ce fac acestea și cum să le combine cu succes într-un deck propriu. Pentru a afla ce face fiecare carte, nu va trebui decât să o selectați, iar în colțul din stânga-jos al ecranului va apărea o imagine mărită a cărții, împreună cu descrierea efectelor acesteia.

Voi aminti pe scurt, pentru necunoscători, tipurile de cărți cu care se vor întâlni: pentru început Land-urile, care vor fi principala sursă de mana în timpul unui duel. Acestea sunt de 5 tipuri de bază (pentru diferitele culori de mana), existând și „land-uri multicolore", cu eventuale efecte suplimentare. Restul cărților (din nou, cu excepțiile de rigoare) sunt cele consumatoare de mana, generic numite „spell-uri", care pentru a fi jucate vor necesita plătirea unui cost în mana (de una sau mai multe culori). Principalele spell-uri sunt Creaturile (forța de atac și apărare, fiecare având o anumită putere și rezistență), Artifact-ele (al căror cost de casting e compus doar din mana incoloră), Enchantment-urile (cărți care pot afecta în aproape orice mod imaginabil cursul jocului) și, în fine, „vrăjile generice", care pot fi castate în diferite momente ale jocului și al căror efect variază din nou de la devastator la benefic, de la previzibil la stupefiant.

Și totuși ce vom face cu mulțimea aceasta de cărți? Păi deck-uri, pachete de câte 60 de cărți alese din colecția proprie (numărul e uneori variabil), care să urmărească o anumită strategie sau stil de joc.

MTG Online va veni cu o metodă foarte eficientă de organizare a cărților din colecție și mai ales de accesare a acestora, pe baza unui set de criterii alese de noi: culoarea, costul de casting, tipul, raritatea etc. Cum în momentul în care începi clădirea unui deck ai nevoie să accesezi rapid exact o anumită carte, această organizare va ușura cât se poate de mult munca pe care o vom depune. În ideea că ați reușit să vă construiți cu chiu cu vai un deck decent, haideți să-l scoatem la plimbare în lume și să ajungem la partea cea mai captivantă - duelurile!

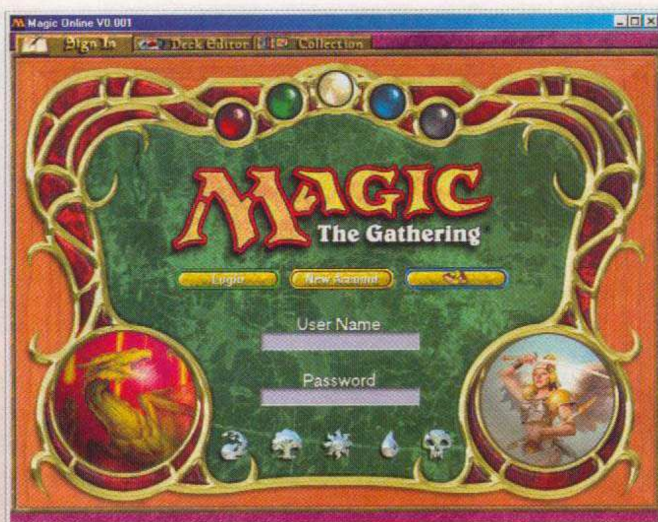
Un magician cu cipilica țuguiată...

Dacă sunteți gata să începeți primul duel on-line dar nu știți ce să faceți în continuare, cel mai practic ar fi să vă luați de mânuță avatarul (personajul ales inițial pentru a vă reprezenta) și să-l duceți într-o Cameră de Joc, unde să căutați primul vostru oponent. Jocul va dispune și de posibilitatea definirii unei liste de prieteni, iar sistemul vă va informa ori de câte ori un prieten intră și el în joc. Indiferent de oponentul ales, vă veți așeza la o masă (sau veți defini una proprie) și veți începe duelul.

Ar trebui acum să povestesc modul în care decurge un duel, de fazele distincte prin care trebuie să treacă fiecare jucător în tura proprie - luarea unei cărți, eventual introducerea (a încă) unui Land în joc, castarea vrăjilor, summon-area creaturilor, atacul (respectiv apărarea în cazul unui atac al oponentului), și faza de „curățare a mesei"... mda, și aici ar mai fi o mulțime de spus, însă diversitatea efectelor cărților din *Magic* face ca de multe ori succesiunea fazelor să fie alterată. Totul este relativ când vine vorba de magie, nimic nu este ceea ce pare a fi; o creatură care pare inofensivă poate fi „pompată" cu tot felul de power-up-uri și te poate omorî dintr-un singur atac; un „Wrath of God" poate curăța masa de toate creaturile, lăsându-te cu ochii în soare, iar un simplu Counterspell îți poate contra vraja în care îți adunaseși toate speranțele de victorie... ce mai, moartea pândește la tot pasul!

A purta un duel cu „deck-ul de-acasă" nu este singura modalitate de joc. Pe lângă aceasta, fiecare jucător poate primi câte un





Mai e un pas...



Meniul principal şi opţiunile aferente

sealed deck (al cărui conţinut este necunoscut iniţial, şi care nu poate fi „răsfoit" înainte de duel), sau se poate alege modul „draft", în care se foloseşte un anumit număr de booster-e şi se trage câte o carte... pe rând, ca la moară. Distracţie garantată! Şi mai distractiv s-ar putea dovedi modul „multiplayer", denumire care în acest context semnifică înfruntarea dintre mai mult de doi jucători (4, 6, cum vă place) şi care poate fi practicată atât în stilul „free for all", cât şi pe echipe.

Masa de joc va cuprinde strictul necesar (şi suficient) de informaţii; efectele cărţilor vor fi redate clar şi sugestiv (prin săgeţi translucide pentru identificarea target-urilor), iar în general aranjarea cărţilor şi informaţiile afişate vor putea fi personalizate după bunul plac şi obişnuinţa fiecăruia.

Veţi şti mereu câte şi care cărţi sunt în graveyard, câte cărţi au mai rămas în pachetul fiecăruia (respectiv câte are în mână) şi desigur câte puncte de viaţă mai are fiecare jucător. În rest, pentru cei care nu se descurcă nicicum, există mereu un Tutorial în joc şi încă muuulte altele în afara lui.

Un alt avantaj al viitorului MTG Online ar fi că va clarifica regulile pentru cei cu dubii sau dispute, iar începătorii vor putea să înveţe pornind de la zero, fără să se lovească de posibila indiferenţă sau lipsa de aptitudini pedagogice a „profesioniştilor". Spre deosebire de ceea ce am putut eu să văd până acum (şi ceea ce s-a desfăşurat la noi în ţară la nivel de „competiţie oficială"), MTG Online va permite confruntarea concomitentă (în acelaşi duel) a nu mai puţin de 6 jucători!! Sună chiar foarte interesant... un fel de „ghiulul magic al slăbiciunilor", în care însă ar fi bine să vă scăpaţi de cei mai periculoşi oponenţi la început... dacă reuşiţi să-i depistaţi şi, mai ales, să şi rămâneţi în joc suficient de multe ture!

Producătorii mai au încă ceva timp pentru a finisa jocul, cu toate că întreaga interfaţă şi prezentare grafică arată şi acum cât se poate de onorabil.

E mai greu de evaluat la acest moment numărul bug-urilor care mai trebuie rezolvate; în acest sens beta testerii care deja sunt la „lucru" de vreo lună ar trebui să fie de un real ajutor.

Mania şi Magia nu au limite...

Sunt sigur că pe parcursul acestui articol am lăsat pe-afară cel puţin... câteva elemente de care va beneficia viitorul MTG Online - ce să-i faci, spaţiul niciodată nu pare să ajungă. Am încercat însă să atrag interesul nu doar veteranilor de *Magic*, cât mai ales „noilor-veniţi", care vor avea în primăvară un (nou?) pretext pentru a-şi lăsa baltă iubita şi/sau familia.

Magic: The Gathering a fascinat încă de la lansare prin diversitatea mereu crescândă a cărţilor şi strategiilor, prin frumuseţea şi arta cu care sunt realizate desenele ce însoţesc fiecare carte, prin 'feeling-ul' aparte pe care îl degajă, în fine... printr-o complexitate practic nelimitată, îmbinată în mod paradoxal cu o coerenţă incredibilă. La miile de cărţi şi toate regulile existente, e chiar de mirare cum au reuşit cei de la **Wizards** să le îmbine pe toate într-o manieră atât de plină de succes. Una din regulile de bază din *Magic*, care a supravieţuit şi va supravieţui pentru totdeauna, este că NU există un deck perfect, imbatabil! Fiecare are cel puţin un punct slab - ca să nu mai vorbesc de factorul „Ghinionu', mânca-l-ar mama!"; ideea e să ajungi la un echilibru cât mai sigur... şi mai eficient. Rămâne doar de văzut cât de aproape veţi reuşi VOI să vă apropiaţi de perfecţiune!

Stokky

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	MTG Online
Gen	Trading Cards
Producător	Leaping Lizard Software
Distribuitor	Wizards of the Coast
Procesor	PII 333 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	Nu
Data apariţiei	primăvara 2002
ON-LINE	www.wizards.com/magic



GIANLUCA VIALLI'S EUROPEAN MANAGER

Începe oare o nouă eră a simulatoarelor manageriale?

Încet, dar sigur, Championship Manager își consolidează poziția de lider în domeniul simulatoarelor manageriale de fotbal. Celelalte jocuri se chinuie din greu să țină pasul cu acesta, iar dacă Championship Manager 4 va introduce (după cum se promite) și o simulare grafică a partidelor, atunci cu siguranță va fi greu de detronat. În acest climat, destul de ostil, **Midas Interactive** s-a decis să-și arunce propriul simulator managerial. Mă rog, impropriu spus „să arunce", deoarece jocul, pe a cărui cutie va trona numele celebrului jucător și antrenor Gianluca Vialli, va fi lansat de abia la începutul anului 2002.

Drumul trofeelor

Jocul conține 10 divizii din campionatele a cinci țări europene cuprinzând Anglia, Italia, Franța, Spania și Germania. Asemeni oricărui alt joc al genului, *Gianluca Vialli's European Manager* te va așeza în postura unui antrenor de echipă având printre atribuții pe cele de a conduce echipa spre victorii mărețe, să antrenezi echipa, să formezi juniori, să arunci în luptă cei mai buni fotbaliști disponibili, să împrospătezi echipa dacă se simte nevoie și chiar să dai o mână de ajutor la înfrumusețarea stadionului. *Gianluca Vialli's European Manager* împinge lucrurile chiar un pic mai departe, aruncându-ți pe umeri și responsabilitățile financiare ale clubului, cum ar fi alegerea sponsorilor, prețul biletelor și multe altele.

Championship Manager a fost deseori criticat pentru faptul că interfața sa este învechită și de multe ori informații extrem de importante se pierd în multitudinea de ferestre și cifre pe care ți le arată. **Midas** încearcă să rezolve această problemă prin adoptarea unei interfețe dinamice, mult mai adecvată unor aplicații multimedia. În plus, producătorii se laudă că ar fi reușit să pună la punct un engine de simulare grafică (încă nu se știm dacă 2D sau 3D) care va putea reflecta exact ce se întâmplă în teren, fără a cădea în păcatul bug-urilor cu care ne-a obișnuit managerul produs de EA Sports. Având însă în vedere că vom putea vedea meciurile de pe banca de rezerve, înclin să cred că va fi un engine 3D. Rămâne de văzut dacă jocul va putea simula un meci „normal" fără erorile complet ilogice, în contextul unui meci de fotbal, pe care ni le înfățișau alte simulatoare.

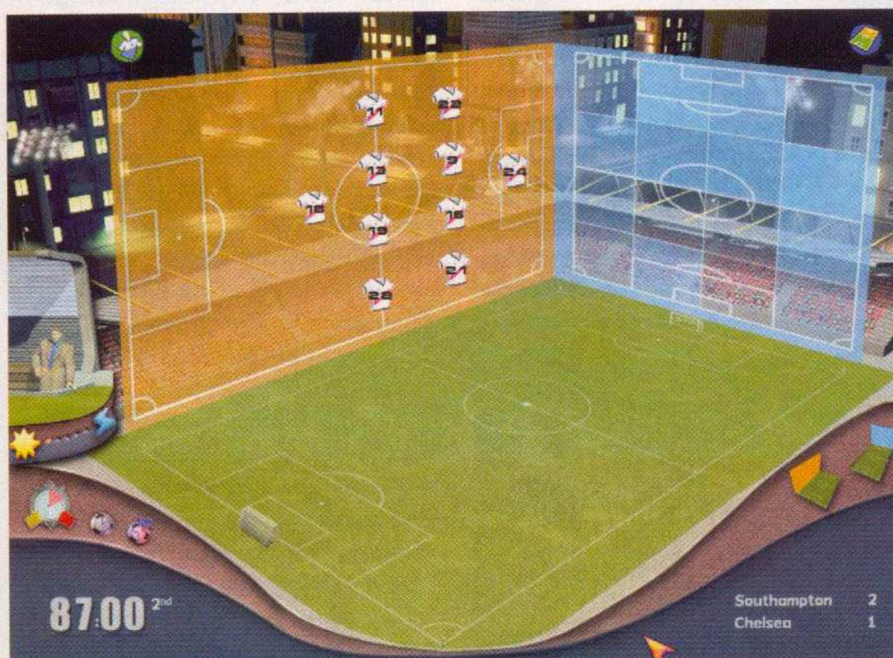


Doar cu antrenamente serioase se poate menține o echipă în formă

Printre alte elemente cu care se mai laudă producătorii se situează și așa numitul Hi-Camp. Acesta se vrea a fi un sistem de monitorizare a partidei prin care antrenorul va putea primi informații extrem de utile despre ce se întâmplă pe teren, dându-i posibilitatea de a reacționa prompt și în conformitate cu necesitățile momentului.

După cum probabil ați citit în acest articol, jocul pare să promită câteva retușuri interesante aduse acestui gen; rămâne însă de văzut cât de eficiente sau utile sunt. Dar despre aceste lucruri vom vorbi mai mult ca sigur într-un review ulterior.

Claude



Cam așa va arăta Hi-Cam

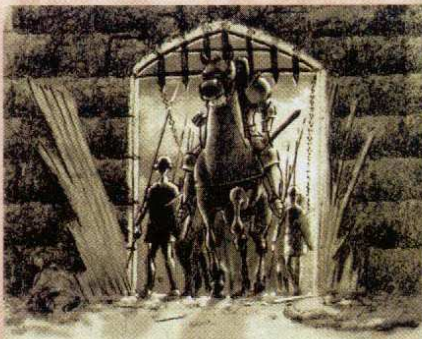
LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Gianluca Vialli's European Manager
Gen	Manager Fotbal
Producător	Midas Interactive
Distribuitor	Midas Interactive
Procesor	PII 300 MHz
Memorie	32 MB RAM
Accelerare 3D	minim 4 MB
Data apariției	începutul 2002
ON-LINE	www.midasinteractive.com

Medieval: Total War

Evul Mediu european aureolat

Clopote masive bat rar, dar profund. Rege, erou, țăran, soldat, cavaler, arcaș simt o tensiune, un amestec de putere, conflict, energie și dorință de luptă. Toate se simt în tropotul stăpânit al cailor, în zornăitul armurilor și al harnașamentelor. Porțile orașului se ridică cu uruit greu de lanțuri. Steagurile se mișcă ușor în briză și începe să plouă. La un semnal, un convoi enorm de oameni, animale și căruțe se pune în mișcare. E 1095. Începe prima cruciadă.

De aici, *Medieval: Total War* îl poartă pe jucător aproape încă patru sute de ani, până la căderea Constantinopolului în 1453, când zgomotul terifiant al prăbușirii crucii maiestuoase de pe Hagia Sofia s-a făcut auzit în toată Europa creștină. Aceasta e perioada în care Evul Mediu european a atins apogeul întunericului. Este vremea în care cavalerii în armurile lor masive jucau rolul de tancuri pe câmpuri de bătălie saturate de sânge și cadavre spintecate. Totuși, este și vremea în care arcașii englezi au demonstrat că săgețile străpung totuși armura, chiar și montată pe o șa de cavaler. În fine, este vremea la finalul căreia Constantinopolul a simțit cum nimic mai mult decât un praf... de pușcă îi face... praf zidurile vechi de o mie de ani.



De la Shogun la Rege și Sultan

12 este cifra care indică numărul de facțiuni ce vor putea fi controlate în *Medieval: Total War*, dintre care cel puțin englezii, germanii, bizantinii, francezii și turcii vă vor sta la picioare și nu oricum, ci sub forme agresive din cele mai variate: cavaleri teutoni, membri ai clanurilor scoțiene, infanteriști sarazini și luptători beduini pe cămile. Dar ce savoare ar avea luptele și, mai mult, cât de epice ar fi fără prezența unor figuri istorico-eroice ca Richard Inimă de Leu (primul transplant de inimă?), Ioana d'Arc, Saladin, William Wallace (sau Braveheart, sau Mel Gibson...), Frederick Barbarossa, El Cid și Robin Hood.

Și acum, în aceste condiții, totul pare stabilit: eroii sunt eroi, regii sunt regi etc. Dar totuși, în *Medieval: Total War* toți aceștia (regi, generali, pretendenți la tron) evoluează în stil RPG pe parcursul jocului și își dezvoltă nu doar abilitățile și virtuțile (cum, de altfel, ar și fi de așteptat), dar și viciile, toate cu efecte vizibile pe câmpul de bătălie, care vor fi plasate în decoruri exotice, mănos-occidentale sau aride. Evident



că, pentru a colinda toate aceste locuri, jucătorul va fi nevoit să parcurgă campanii concepute cu factorul „acuratețe istorică" aflat permanent în vizorul producătorilor. Așa se face că ne vom putea delecta fie cu una din cruciade, fie cu Războiul de 100 de ani sau, de ce nu, chiar cu invaziile mongole.

După cum spuneam mai devreme, la un moment dat, în *Medieval: Total War* săgețile și săbiile nu vor mai fi de ajuns și se va ajunge în situația în care tunurile de asediu vor intra în scenă, însoțite, desigur, de binecunoscutele celor care cochetează cu Age of Empires mangonele și baliste. Suntem asigurați că toate vor conlucra cu succes întru acoperirea ținuturilor cu praf din cele ce odinioară pretindeau că ar fi fost cetăți imbatabile și fortărețe insolente.

Turned Based Strategy

Cam tot ce am afirmat înainte pare să amintească de un RTS clasic și nu de seria Total War (pentru că de acum înainte vorbim de serie). *Medieval: Total War* se menține pe linia trasată de Shogun: Total War și va conține și esențiala componentă TBS.

Pentru a cuceri Europa, jucătorul va trebui să rezolve problemele regatului prin crearea de alianțe strategice și de rute comerciale, prin cercetarea tehnologiilor noi, construirea castelelor și a puterii navale, antrenamentul luptătorilor și al generalilor și, nu în ultimul rând, prin liniștirea definitivă a revoltaților.

Harta strategică va conține în *Medieval: TW* mai toate particularitățile geografice ale Europei și asta nu doar de dragul frumuseții plaiurilor, ci și pentru a oferi jucătorului posibilitatea de a alege în mod strategic locurile pentru bătălii. Acum o anumită regiune va putea fi atacată pe la oricare din granițe, iar o zonă muntoasă va da mult mai multă bătaie de cap decât o zonă de șes, dar va fi probabil mai puțin apărată.

Însă nu doar lupta va rezolva litigiile teritoriale, pentru că vor exista și tratate maritale. Prin căsătorii aranjate, politice, jucătorul va putea deveni pretendent la conducerea multor provincii sau chiar la tronul unui regat întreg.

Surprinzător (sau nu), condimentele din *Medieval: Total War* vor fi chiar mai variate decât atât. În joc vor exista multe personaje speciale (generali, guvernatori, prințese, episcopi și cardinali, diplomați, emisari papali, eretici, vânători de vrăjitoare, inchizitori, filozofi, oameni de știință și artiști faimoși) care vor declanșa într-o clipă cele mai devastatoare războaie religioase, vor negocia tratate de importanță istorică, vor crea opere de artă magnifice și, nu în ultimul rând, vor face descoperiri științifice incredibile.

Și mai e... Pe lângă scopul evident al unui joc de război – cucerirea tuturor teritoriilor – *Medieval: Total War* mai propune și câteva provocări ce trec de limita granițelor. De fapt, sunt provocări ce țin de posteritate, proiecte atât de importante încât aduc glorie, faimă și bogăție eterne națiunii sau facțiunii care le duce la bun sfârșit: bijuterii arhitecturale, catedrale sau moschei, cruciadele și cucerirea Ierusalimului, fondarea și menținerea unui imperiu colonial sau finanțarea descoperirii lumii noi. Acestea sunt Glorious Achievements, cele care ating posteritatea după ce toți împărații, eroii și liderii religioși s-au transformat în manuale de istorie produse în serie.

Multiplayer: Total War

Partea de on-line a jocului se dorește a fi cel puțin tot atât de importantă ca și segmentul single player. Vor fi suficiente moduri de joc în multiplayer încât să satisfacă mai toate gusturile din domeniu: King of the Hill, Assassin și Last Man Standing. Poate și alte câteva, despre care încă nu se știe nimic. Editoare de hărți și campanii vor permite jucătorilor să-și creeze propriile bătălii și scenarii.

Pentru a mări și mai mult doza de diversitate a jocului, va exista și posibilitatea de a obține prin download de la www.totalwar.com unități, obiecte legendare, campanii, bătălii și personaje istorice, altele decât cele oferite în pachetul original de *Medieval: Total War*.

Înainte de a pune punct acestei introduceri dedicate unui joc care promite poate mai mult decât au făcut-o multe titluri ale genurilor RTS/TBS medievale, mai țin să vă spun câte ceva despre **The Creative Assembly**, creatorii seriei Total War. Compania a fost fondată în 1987 de Tim Ansell, programator veteran de jocuri. Printre realizările firmei se numără sistemul interactiv de comentariu sportiv pentru FIFA International Soccer, produs de EA, tehnologie care a devenit standardul tuturor simulatoarelor sportive. Printre creațiile recente ale companiei The Creative Assembly se numără Shogun: Total War (plus Shogun: Total War Warlord Edition) și EA Sports Rugby pentru PC și PS2.

Mike

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Medieval Total War
Gen	TBS/RTS
Producător	The Creative Assembly
Distribuitor	Activision
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Data apariției	2002
ONLINE	www.totalwar.com



Beach Life

Nisipul fierbinte al Ibizei pe calculatoarele noastre

Suntem în toiul iernii și, drept să vă spun, m-am cam săturat de frig, ninsoare, zăpadă etc. Înțeleg că sania, schiurile, Poiana sunt o atracție, dar când durează prea mult devin un adevărat chin. După ce au trecut sărbătorile, parcă iarna nu prea mai are ce să-ți ofere. Tocmai de aceea m-am gândit să vă ofer eu o alternativă la mizeria de afară (țineți cont că nu mai durează mult și apare fleșcăraia, mocirla) și să vă conduc într-o lume mirifică. V-ați gândit vreodată ce ar însemna să faci o scurtă plimbare prin Rai? Să treci dintr-o parte în alta, discutând despre una sau despre alta cu fiecare, fără a bârfi însă pe nimeni, bând puțină ambrozie la bufetul cu autoservire deschis non-stop din incinta lăcașului, simțindu-te împăcat cu tine însuți, convins că totul în lume este pus la locul lui și făcut cu cap, că nu există nimic care să te nemulțumească și să te scoată din fericirea ta, meditând la singura rugăminte pe care poți să o adresezi Celui de Sus: „Doamne, fă ca plimbarea asta să dureze o veșnicie."

Cu siguranță v-a trecut și vouă prin cap așa ceva, pentru că mie mi s-a întâmplat de multe ori. Vă gândiți acum probabil că totul e numai un vis pe care l-a avut omenirea de când există și că este la fel de irealizabil ca oricare alt vis măreț al omenirii. Nu-i chiar așa. Există un simplu cuvânt, scris din cinci litere și cu o pronunție destul de dură care demonstrează că Raiul există și pe Pământ: IBIZA.

Partyiiii!!!!!!!!

Cum Ibiza este inaccesibilă unui număr destul de mare de oameni, iată că există câteva persoane pe lume care s-au gândit să ne ofere și acasă plăcerile de care te poți bucura pe plaja de acolo. Vorbesc aici de **Eidos** și de studioul de producție **Deep Red** care vor lansa în curând *Beach Life*. Jocul va fi ceva între un manager economic și un sim, încercând să creeze una dintre cele mai frumoase experiențe pe care le-am putea avea în vacanța noastră dintr-o stațiune aflată pe litoral.

Jucătorul va avea la dispoziție mai multe locații pe care să le transforme în stațiuni turistice pentru petrecerea timpului și cheltuirea banilor turiștilor interesați de senzații tari. Vom putea lua ca model stațiuni deja existente, precum Ibiza, Acapulco sau Miami pentru a construi una dintre cele mai bine dotate și mai încântătoare locații din lume. Plajele se vor întinde pe mai multe insule pe care le vom putea acapara economic prin facilitățile pe care le vom construi aici. Baruri, restaurante, cluburi, plaje special amenajate, toate pentru ca turistul să-și deschidă cu ușurință punga și să-și verse verzișorii în casa de bani a companiei de turism Jucătorul & Fii S.A.

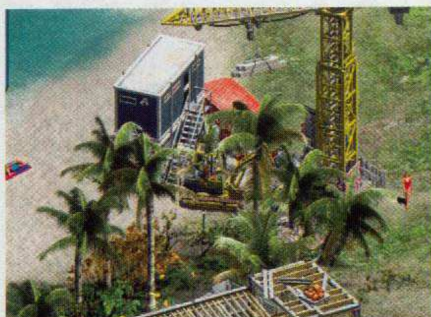
Ca în orice afacere, începutul este dificil. Totul trebuie luat de la zero. Primele construcții vor trebui să asigure un minim de condiții pentru turiști. De aici, odată ce banii vor începe să curgă, ne vom putea extinde. După ce am construit un hotel decent, un restaurant, un bar și, probabil, o discotecă, va trebui să ne mai gândim și la plaje. Acestea trebuie să fie curate pentru că la o plajă murdară numai musca (a se citi pârlitul) trage, va trebui să fie dotate cu șezlonguri, măcar un foișor pentru o bere rece sau niște răcoritoare cu tot felul de umbreluțe și floricele în pahar, vreo căbănuță de la care să se închirieze echipamentul necesar practicării sporturilor de apă. Muzica de pe plajă va trebui să întrețină atmosfera unei vacanțe de ne-



S-a deschis prăvălia cu scootere.



Concurs: Care domnișoară este topless?



Aici va fi un hotel pe cinste.

uitat. Creatorii promit că vor colabora cu DJ din diferite stațiuni pentru a aduce ultimul răcnet din muzica ce se ascultă prin nightclub-urile de pe acolo. Îndată ce vom prinde puțin cheag ne vom putea extinde afacerea în insulele dimprejur, deoarece fiecare dintre ele este specializată pe diferite „activități". În acest mod una dintre ele poate avea cele mai bune valuri pentru surfing, alta poate deține cele mai luxoase hoteluri și cele mai frumoase locuri în care se poate petrece un moment romantic, în timp ce alta se poate axa pe viața de noapte.

Stațiunea Jucătorul & Fii S.A.

Se pare că intenția producătorilor este de a permite jucătorilor să acorde o notă personală întregii stațiuni. În funcție de facilitățile pe care le vor oferi, de deciziile economice pe care le iau, jucătorii vor atrage un anumit tip de clientelă. Un număr mare de discoteci și cluburi de noapte vor aduce cu siguranță clientelă mare, de o vârstă „fragedă", dar cu mai puțini bani prin buzunare, în timp ce un hotel luxos și un restaurant de cinci stele va atrage floarea bancherilor din lumea întreagă. De asemenea, o scădere a prețului la băuturile alcoolice va aduce mai puțini bani, dar mai mulți oameni în stațiune. Problema e că va crește și numărul de bețivi pe metru pătrat, pe care nu prea vei avea cum să-i controlezi, astfel încât unii dintre ei s-ar putea să-și înece amarul în și mai multă băutură rămânând inerți pe locurile lor, iar alții se vor lua la bătaie producând pagube și bătăi de cap de care nu prea ai nevoie. Mulți s-ar putea, după vreo două-trei pahare de tequila să se considere Feți-Frumoși și să pornească la „vânătoare" de domnișoare 90-60-90 cu bikini Tanga și fără sutien. Să nu credeți că acestea vor fi prea încântate de damfurile de alcool și vor cădea extaziate în brațele lor, ci mai mult ca sigur se vor urca în primul vapor și vor părăsi fără pic de regret stațiunea în care ați pus atâta suflet.

Acesta nu este singurul pericol la care vă este supusă investiția. O furtună tropicală cu copaci zburând în toate părțile, oameni plutind peste valurile oceanului și clădiri aduse la stadiul de dărăpănături înseamnă cu siguranță faliment. Același efect îl va produce și un atac al



Paradisul pe Pământ

țânțarilor, otrăvirea mâncării din restaurant, un DJ prost care habar nu are cum se introduce un CD în combină sau zvonurile privind prezența rechinilor în apele oceanului confirmate de bucățile umane ce vor mai ajunge pe țărm. Actele de vandalism sau nesimțirii care își vor rezolva problemele fiziologice în piscinele stațiunii vor constitui de asemenea o pată pe obrazul acesteia.

Cum veți putea contracara aceste necazuri? Simplu, mai organizăm un concurs de frumusețe pe plajă sau un concurs de wet T-shirt, mai deschidem un club de noapte sau aducem unul dintre cei mai renumiți DJ din lume pentru a distra lumea pe plajă sau în cluburile house.

Să nu vă gândiți că scopul final al jocului este banul. Scopul este atragerea unui număr cât mai mare de turiști prin distracția ce se oferă și popularitatea pe care o dobândește astfel jucătorul. El poate deveni cel mai popular om de pe una dintre cele mai renumite plaje din lume dacă reușește să realizeze misiunile pe care le are de îndeplinit pe fiecare insulă. Campania jocului va fi susținută de un fir epic ce va încerca să-i acorde unitatea necesară pentru ca jucătorul să devină interesat de sfârșitul poveștii.

În ceea ce privește grafica jocului, aceasta se va axa foarte mult pe detalii. Perspectiva va fi izometrică, cu posibilitatea de zoom și de a schimba unghiul camerei. Din acest punct de vedere va semăna cu ceea ce am văzut în Commandos 2. În ceea ce privește muzica, **Eidos** vrea să atragă nume mari de DJ pentru a lansa odată cu jocul și un CD full cu hit-uri ale acestora.

Până acum numai de bine se aude în ceea ce privește *Beach Life*. Parcă ne-am mai încălzit un pic gândindu-ne la soarele și plajele ce ne așteaptă undeva acolo, la domnișoarele



Care ajunge prima în Turcia are un premiu.



Înscrierile pentru wet T-shirt fără tricou.

ce se încălzesc în RAM-ul din calculatoarele noastre. Însă știți care este ironia sorții? Jocul va fi lansat în vară...

Sebah

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Beach Life
Gen	Beach Manager
Producător	Deep Red
Distribuitor	Eidos Interactive
Procesor	P II 300 MHz
Memorie	64 MB
Accelerare 3D	Nu
Multiplayer	Nu
Data apariției	vara 2002
ON-LINE	N/A

DUALITY

Lumea are acum două fețe

Colindând într-o dimineață Internetul, atenția mi-a fost atrasă de o poză care stătea atârnată pe un site oficial. Așa că am început să caut un format mai mare pentru a-i acorda titlul de wallpaper pe calculatorul meu. Navigând din site în site, am aflat că făcea parte din nu știu ce joc, numit *Duality*. Nimic interesant până aici. N-am găsit nicăieri un format ca lumea așa că m-au apucat toți dracii și am renunțat. După vreo două ore, după ce am uitat ce am pățit, îmi verific și eu e-mail-ul și ce văd: **Phantagram Interactive** – *Duality*. Deschid, citesc, văd despre ce e vorba și, într-un final, ochii mi se opresc pe fișierul .zip atașat. Înăuntru era plin de wallpaper-urile pe care le vrea monitorul meu. Apropo de joc, arată chiar bine, iar în rest se anunță interesant. Să vedeți...

Cyberpunk

Probabil mulți dintre voi știu exact ce înseamnă termenul de mai sus. Dacă nu, iată definiția pe care am aflat-o eu: Cyberpunk: un gen SF în care acțiunea este situată într-un viitor deosebit de avansat, la putere fiind „network hacking"-ul, biotehnologia și cibernetica folosite în scopuri strict personale. În aceste condiții, viața devine puțin importantă, banii conduc, corporațiile mari iau locul guvernelor, diferențele dintre oameni și mașini devin aproape insesizabile. Adică cyberpunk-ul este un fel de Matrix sau, mai exact, Johnny Mnemonic. Cam așa va fi și jocul de față. Acțiunea va avea loc undeva în viitor, într-o lume cu caracteristicile amintite mai sus, în care veți putea intra în pielea câtorva caractere și îndeplini sarcini specifice. Genul jocului este definit de producători ca o combinație de adventure, RPG și action (în ordinea importanței). Ca majoritatea jocurilor din acest gen, și acesta are povestea lui. Un anume Travis este șeful securității unei companii. Șeful lui îl anunță că o altă companie, nu spun care, încearcă să fure un produs, nu știu care, și îi ordonă să întărească securitatea. Ca un joc al sorții, în aceeași noapte laboratorul de cercetare este spart de către niște necunoscuți care fură produsul și îl lasă pe Travis cu buza umflată, marfa-n soare și o urmă de ciocan în ceafă. Când se trezește, boss-ul îi ordonă să-i găsească pe nesimțiți și să le explice cum se face mai nou economie de aer. În peregrinările lui cu scop precis, descoperă că un anume cercetător cu numele Sam și un hacker cu numele Cube sunt în legătură cu revoltătorul incident. Deoarece mușchii și IQ-ul nu fac casă bună, Travis îi predă infatuat pe cei doi posterității. Însă, cu o ultimă suflare, Cube îi spune lui Tarvis, citez: „You are being manipulated by Cain, Travis...) (Ești manipulat de Cain, Travis...)". Povestea se gată aici, iar Cain rămâne o enigmă



Așa se pătrunde prin efracție în instituțiile viitorului



Gardian pe cale de a deveni istorie

Hacker



Scop în viață: să pătrundă în sisteme de securitate cât mai performante pentru a-și satisface egoismul

Echipament: armă cu sistem manual de ochire, senzori mai buni decât cei ai mercenarului, curse, Biblia Programatorului.

Caracteristici: un maestru în domeniu, dar foarte sensibil la atacuri externe în clipa când este conectat la rețea. Fiind dotat cu armă și senzori, poate face față atacurilor, dar nu se compară cu mercenarul. Cyberspace-ul este lumea sa și o poate modifica după voință.

Stil de joc: mai complicat, prin combinații de taste


Hackerița în ajunul luptei cu entitatea virtuală


Gardian pe cale de a transforma totul în istorie

pentru toată lumea (și pentru producători, deoarece în disclaimer-ul comunicatului de presă ei declară că schimbările în versiunea finală s-ar putea să fie foarte mari).

Realități

După cum știți, până acum câțiva ani realitatea era una singură. Noua eră a informaticii ne oferă plină de bunăvoință o altă alternativă:


Cu limba pe paloș

realitatea virtuală sau, în denumire neologică, cyberspace-ul. Evident că într-o lume avansată ca cea din joc, dezvoltarea acestei realități alternative a ajuns la cote greu de imaginat. Așa că acțiunea jocului se va desfășura pe două planuri, unul real, iar celălalt, cyber. Veți avea posibilitatea să folosiți trei personaje: Mercenarul, Hackerul și Entitatea Virtuală. În evoluția jocului, primul cu care veți face cunoștință va fi Mercenarul, deoarece este foarte ușor de controlat. Pe parcurs veți folosi ca acoperământ epiderma celorlalți doi (mă rog, mai puțin a Entității care nu cred să aibă epidermă. Dar poate-i crește!!!) deoarece sunt mai greu de controlat în condițiile în care posibilitățile de manifestare sunt mult crescute (una e să tragi cu pușca și alta e să te strecori printre biții din rețea). Rezolvarea cazului se va face prin îndelungi perindări în ambele realități, rezolvare care sper că va oferi și ceva satisfacție. Caracteristicile tehnice ale jocului sunt cele cu care producătorii se laudă de obicei: gameplay foarte plăcut, 2000 de poligoane pe cap de personaj, dar care o să arate ca și cum ar fi 8000, grafica statică va fi excepțională, mai ales că jocul va avea suport pentru GEFORCE 3, și multe alte cuvinte de laudă asupra propriului lor viitor produs. Din nefericire, scepticismul mă îndeamnă să privesc aceste descrieri prin prisma altora, similare. Am văzut un movie-trailer (film al engine-ului jocului) care, involuntar, m-a făcut să-mi dau cu părerea. Grafica este ceva gen PS2, singurul lucru adevărat deosebit dovedindu-se a fi coloana sonoră. Bineînțeles, acest film nu este suficient ca să ne facem o părere. Până la lansare (data nu se cunoaște cu precizie, dar este cândva în 2002) nu vom ști cu siguranță cu ce avem de a face. În ceea ce mă privește, mă roade destul de mult curiozitatea, ideea de joc fiind destul de bună.

Locke

Mercenary



Scop în viață: să îndeplinească tot felul de misiuni pentru diferiți clienți, să-și cumpere arme noi și implanturi și să-și facă upgrade-uri periodice.

Echipament: arme, senzori, aparate pentru bruiaj radio, camuflaj optic, armuri, implanturi pentru asalt și infiltrări

Caracteristici: sistem computerizat de ochire, computerul hotărând în ce parte a corpului va lovi pentru eficiență maximă

Stil de joc: asemănător cu Metal Gear Solid

Virtual Entity



Scop în viață: să-și găsească identitatea și să afle de către cine a fost atacată de curând.

Echipament: Un program conștient fără o formă fizică, capabil să influențeze major lumea exterioară

Caracteristici: inițial a fost un om de știință a cărui minte a fost transferată din greșeală în cyberspace. Pe măsură ce avansează descoperă că mai există o entitate care îi bagă bețe-n roate. În final vom asista la lupta dintre două entități virtuale pe deplin conștiente.

Stil de joc: Nu știe nimeni.


Hackerița noastră e un mic Zorro

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Duality
Gen	Adventure-RPG
Producător	Trilobite Graphics
Distribuitor	Phantagram Interactive
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Nu
Data apariției	toamna 2002
ON-LINE	www.e-duality.com/



Unii nu se țin de promisiuni

Acum câteva luni bune scriam cu un surprinzător entuziasm un preview despre *Aquanox*. Fiind urmașul unui sub-sim care m-a uns la suflet (și anume Archimedean Dinasty) și beneficiind de un engine grafic care, la vremea respectivă, anunța capacitățile extraordinare ale viitorului GeForce3, era și greu ca acest joc să nu îți atragă atenția și să nu îți gâdile imaginația.

Așadar, viitorul se anunța mai mult decât luminos. Un „nou" sub-sim cu o poveste interesantă, un gameplay furios, un univers cu o atmosferă unică (la propriu și la figurat) și, desigur, o grafică absolut superbă.

Din păcate, *Aquanox* nu este ceea ce s-a anunțat... de ce? Citiți în continuare.

Din ce în ce mai jos

Acum câțiva ani m-am delectat cu Archimedean Dinasty. Un joc complex, original, acaparant. Chiar dacă nu a fost un succes din punct de vedere financiar, fanii acestui joc au fost destul de convingători încât cei de la **Massive Development** să ne aducă în 2001 sequel-ul acestui excelent joc. Iar dacă stăm să facem o comparație între cele două jocuri, este chiar interesant de observat faptul că atunci când banii sunt puțini, rezultatul este unul incomparabil mai bun decât atunci când proiectul este unul scump și, în același timp, extrem de intens mediatizat.

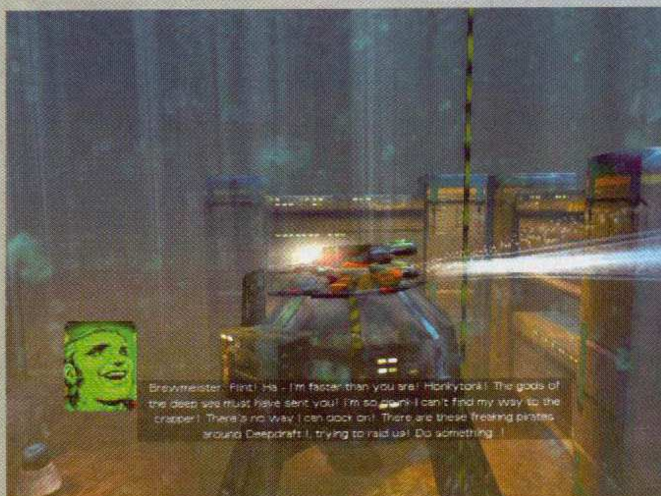
După câteva războaie atomice și câteva accidente nucleare, omenirea este nevoită să se refugieze sub apă, la adăpost de radiații. Se dezvoltă în timp o adevărată civilizație subacvatică ce seamănă din ce în ce mai puțin cu ceea ce era înainte.

Într-una dintre principalele metropole subacvatice un experiment secret eșuează, ceea ce duce la trezirea unor monștri de mult uitați care o să...

Numele tău este Emerald „Dead-Eye" Flint, mercenar neînfricat, irezistibil la femei și cu un temperament vulcanic (cum altfel...) și în timp ce îți pierzi vremea pe ici, pe acolo, te trezești în mijlocul unei lupte pentru putere și, nu în ultimul caz, supraviețuire. Va trebui, deci, nu numai să descurci ițele complicatei afaceri în care tocmai te-ai aruncat cu capul înainte, dar mai și trebuie să salvezi omenirea și apele aferente de la distrugere.

Tu, ca jucător, trebuie să te plimbi din oraș în oraș, să discuți cu diverși despre diverse, să cumperi o torpilă sau două și să te arunci în luptă. La fel ca în Archimedean Dinasty... concept simplu, joc de succes.

Începi cu o navă ce se mai ține în trei șuruburi și două gume și cu o vizită pe la vechii tăi prieteni. Ajungi la baza unuia dintre ei și începi să discuți. Primul lucru pe care îl vei observa va fi limitarea drastică a puterii tale de decizie. Și asta pentru că jocul nu îți oferă posibilitatea de a alege un răspuns mai în doi peri în detrimentul unuia mai mieros, ci îți lasă doar onoarea de a alege cu cine să vorbești (tot

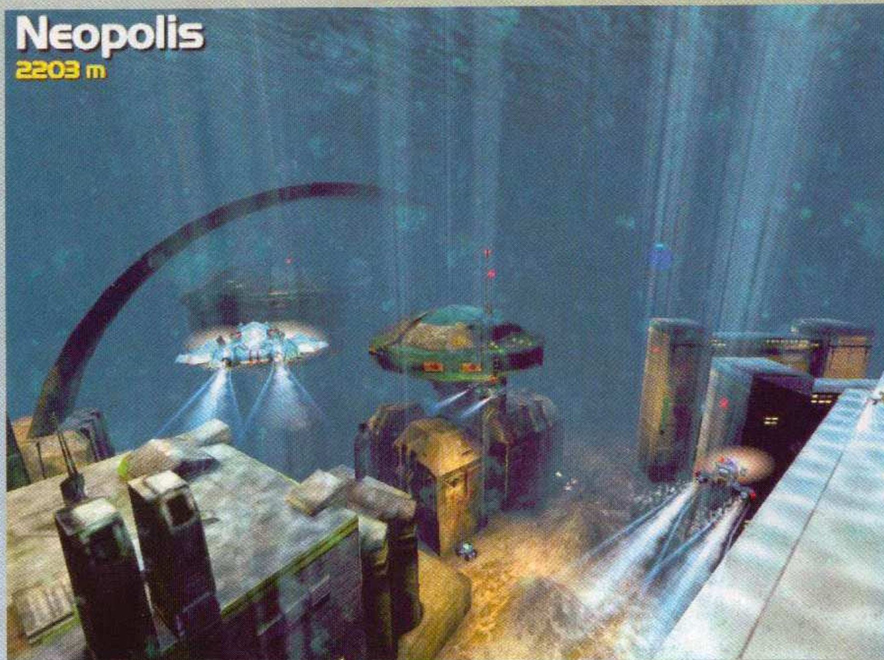

Vai, ce bucurie! Povestea se complică!



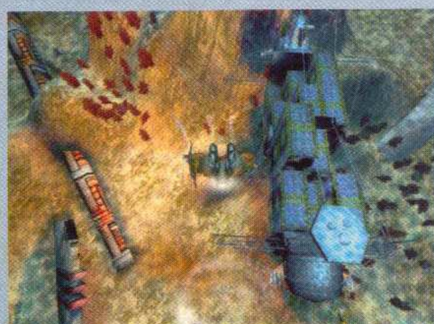
Arată bine, nu?

aia, dat fiind că până la urmă vei vorbi cu toți), restul dialogului transformându-te într-un simplu spectator.

Cel de-al doilea lucru pe care o să îl observați după câteva dialoguri „incitante" va fi probabil unghia de la degetul mic al mâinii stângi. Nu de alta, dar dialogurile vă vor plictisi într-un asemenea hal încât va trebui, totuși, să vă ocupați timpul cu altceva. Problema e că producătorii au vrut să transforme universul din *Aquanox* într-unul gen Blade Runner, cu o lume super tehnologizată dar fără nici o urmă de umanitate... și au dat greș. În primul rând povestea (la fel ca și dialogurile) este prea puerilă pentru a se potrivi unui asemenea univers și, cel mai important probabil, vocile care însuflețesc personajele din joc sunt de-a dreptul jenante. Înțeleg că este un joc făcut de germani, dar credeam că acea celebră exigență nemțească îi va face să se asigure că actorii care și-au „împrumutat" vocile personajelor din



Neopolis, unul dintre cele mai importante orașe


Bulele alea sunt de la mine.


Mori, dealule, MORI!!!

joc știu diferența dintre a mima un accent fals și acela de a crea un personaj credibil mai ales prin vocea sa.

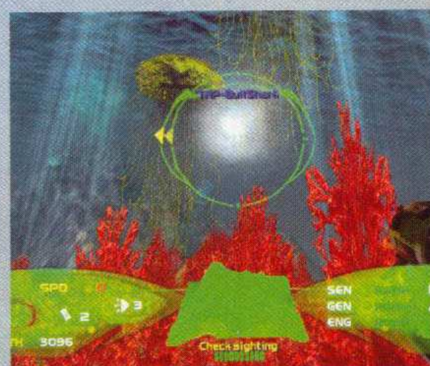
Jocul cere, în general, mult prea puțină implicare din partea jucătorului. După ce reușești să porți discuții cu toată lumea dintr-un anumit oraș și după ce îți cumperi o armă sau o navă mai acătării (banii necesari sunt câștigați de pe urma fiecărei misiuni reușite) ești trimis direct în misiune. Problema cea mai mare a jocului nu ar fi că universul nu este deloc unul în care să te pierzi, ci aceea că *Aquanox* nu seamănă deloc a sim subacvatic, ci trage tare de tot spre arcade. Misiunile diferă de la a escorta un transportor până la a te infiltra într-o bază inamică dar, din păcate, totul se va rezuma în cele din urmă la apăsarea bezmetică a mouse-ului și la strafe-uri multe, multe. Jocul vine cu un manual în care sunt descrise detaliat pe două pagini tacticile cele mai de succes ce pot fi aplicate într-o bătălie. Degeaba, ascultați-mă, strafe_trage_strafe_trage_strafe_trage... asta e tot.

Eye-candy și pa!

Grafica este, de departe, unul dintre puținele puncte bune ale jocului. Explozii la tot pasul, design interesant al navelor, clădirilor și al armelor, un sentiment de „acolo" care ar fi putut fi exploatat mai bine.

Cam asta este impresia după ce joci *Aquanox*. Potențialul unui astfel de joc este imens însă viziunea artistică ce a stat în spatele jocului nu a fost folosită pe deplin. Grafica la fel... ce rost mai are să te minunezi la o asemenea grafică atunci când mai tot timpul jocului ești ocupat cu învârtitul în cerc în jurul unei nave inamice. Ce contează că algele plutesc pe lângă tine de zici că acuma îți intră în motor și că lumina aia slabă care vine de undeva de sus te face să visezi la vremurile bune...

Aquanox este un exemplu trist de cum să


Printre tufișuri la 3000 de metri adâncime

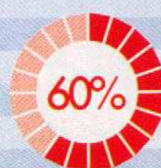

Era un banc cu turbina...

o dai în bară când ai toate elementele necesare la îndemână și este exemplul suprem pentru fraza „grafica nu face totul".

Mitza

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Aquanox
Gen	Action Arcade
Producător	Massive Development
Distribuitor	Fishtank Interactive
Ofertant	N/A
Procesor	P III 800 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica	20/20
Sunet	05/15
Gameplay	15/30
Feeling	03/05
Storyline	03/10
Multiplayer	08/10
Impresie	06/10
ON-LINE	www.aquanox.com





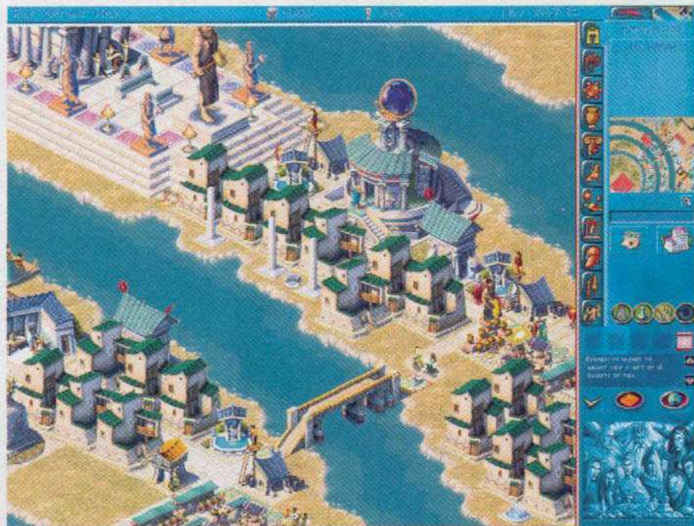
Poseidon: Master of Atlantis

Cine se simte în stare să salveze Atlantida?

Când mă gândesc că a trecut deja un an de când am instalat pentru prima dată Zeus: Master of Olympus, pur și simplu nu-mi vine să cred cât de repede a zburat timpul. Dar faptul că acum am în mână (și pe harddisk) add-on-ul acestui joc de mare clasă este o mărturie a scurgerii ireversibile a timpului, dar și a perenității jocurilor „bune”. *Poseidon: Master of Atlantis* este, după cum spuneam, un add-on al city-builder-ului lansat în urmă cu un an de către **Impressions Games**, motiv pentru care nici nu poate fi jucat dacă nu-l aveți instalat în prealabil și pe predecesorul său.

În cinstea lui Poseidon...

... și în așteptarea unui Dyonisos. Dar să ne întoarcem la Atlantida, la atlanți și la soarta ce-i așteaptă. Pe parcursul a 46 de misiuni noi mărețul Atlantis va fi construit de către nepotul vajnicului Zeu al Mărilor, Poseidon. De la prima cărămidă pusă agale de primul emigrant, până la mărețele monumente și citadele care vor împânzi Golful Atlantisului, orașul se va înălța încet spre gloria patronului său și invidia zeilor Olimpieni. Printre noile apariții divine care ne vor încânta sau nu privirile se numără Hera și Atlas, în timp ce de



Podul de piatră se va dărâma...



Templul lui Poseidon

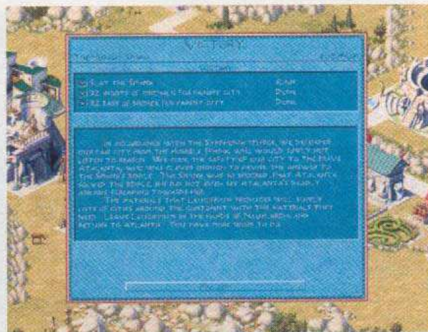
partea eroilor legendari Atalanta și Bellerophon sunt cei doi noi actori intrați în scenă.

De vreme ce este doar un add-on, e logic că nici modificările față de predecesor nu sunt drastice, doar câteva pe ici și colo, în punctele esențiale. În afară de cele câteva prezențe noi de care am amintit deja, *Poseidon: Master of Atlantis* ne mai încântă degetele avide de glorie atlantidă cu alte câteva mici artificii. Trupele de apărare s-au transformat în suple și agile amazoane ale căror arcuri seamănă un altfel de plăcere în rândul inamicilor. Atât ele cât și eroii atrași de viața luxoasă și aventuroasă din Atlantis vor avea zile grele deoarece noi monștri (Sphinx, Chimera sau Echidna) vor bate din când în când, amical, la porțile orașului, alături de națiunile înconjurătoare (Egipteni, Fenicieni sau Oceanizi) destul de invidioase pe frumusețea și eficacitatea națiunii atlante.

Noutățile nu se prezintă numai sub forme organice ci și în cele industriale, economice. Caprele din Zeus au dispărut pentru a fi înlocu-




Un sfinx ieşit la vânătoare


O victorie obţinută cu sânge şi sudoare

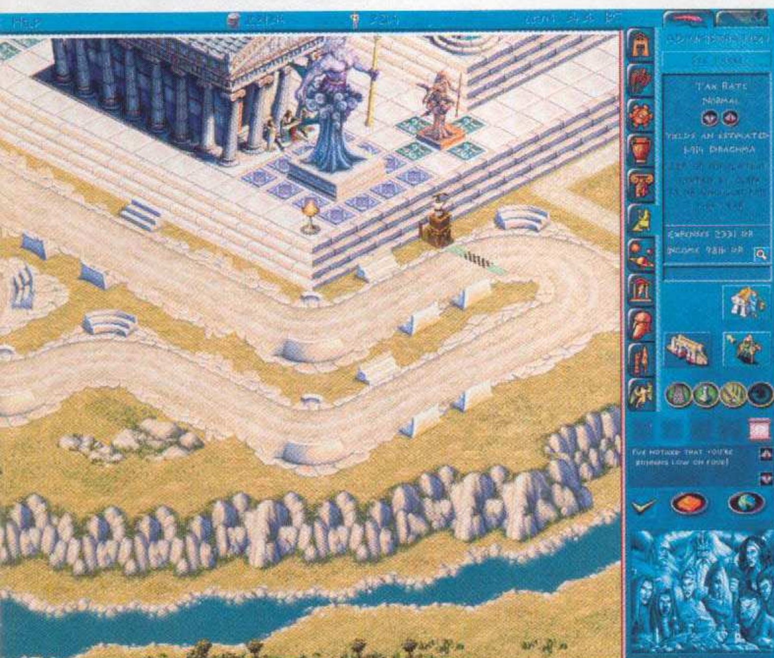
ite de mult mai blajinele bovine, agricultura îmbogăţindu-se printre altele şi cu fructe exotice (portocale). Noutatea cea mai de seamă a capitolului industrie o reprezintă cele două resurse noi ce aşteaptă să fie culese şi folosite: orichalc şi marmura neagră. Orichalc este un mineral special ce se găseşte doar aici în Atlantida şi cu ajutorul său se pot ridica monumente mărețe, dar şi fabrica arme fantastice.

Legenda spune că filozofia nu prea era agreată de atlanţi, mari adepţi de altfel ai căilor ştiinţifice. Aşa că nu trebuie să vă mire dacă în *Poseidon: Master of Atlantis* veţi putea construi clădiri „educative" în locul teatrelor şi podiumurilor greceşti. Un laborator pentru inventatori, un observator pentru astronomi şi, de ce nu, un muzeu vor fi mai gustate de către locuitorii Atlantidei decât orice monolog de-al lui Socrate.

Cât de frumos se poate?

Cel mai mult însă se poate observa atenţia şi grija cu care producătorii au tratat un alt aspect al jocului, acela al frumuseţii arhitectonice. Foarte multe „obiecte" noi de înfrumuseţare au fost introduse şi nu mă refer aici la imensele temple dedicate Zeilor. Au fost introduse tot felul de piramide şi sanctuare mici, extrem de apreciate de către cetăţenii oraşului, şi care se bucură de un design extrem de plăcut ochiului nostru. Statui ale zeilor, mai mari sau mai mici, tot felul de coloane, obeliscuri, parcuri şi foarte-foarte multe alte asemenea forme arhitecturale sunt la dispoziţia noastră, încât ajungi să-ţi pară rău că nu ai loc şi timp să le foloseşti pe toate.

Dintre toate se remarcă Hipodromul. Dacă în trecut ne dădea imense bătăi de cap, din cauza dimensiunilor şi imposibilităţii de a-l plasa exact acolo unde ni-l doream, în Poseidon acesta este conceput într-o manieră mai acceptabilă. Astfel, vei putea să-ţi construieşti un hipodrom după propriul plan arhitectural, înşirându-l şi răsfirându-l prin tot oraşul dacă aşa îţi convine. Din păcate acest element de joc este oarecum dezamăgitor deoarece ne aşteptam să arate un pic mai dinamic, în sensul că mi-aş fi dorit să văd nişte cai sau trăsuri alergând pe acolo. În schimb tot ce vom vedea va fi un „drum mai larg" şi circular cu un omuleţ ciugulit de corbi.


Ta-daaaaa! Hipodromul



Bellerophon

Bellerophon a fost un locuitor al Corintului alungat după ce a fost acuzat de o crimă. A rămas în mitologia greacă drept eroul care a reuşit, cu ajutorul Atenei, să îmblânzească înaripatul Pegas. Cu ajutorul acestuia a reuşit să învingă Himera, pe celebrele Amazoane şi nu în ultimul rând armata regelui Iobates trimisă pentru a-l asasina. Sătul de condiţia sa umană **Bellerophon** a aspirat la un loc în Olimp, îndrăzneală pentru care a fost aspru pedepsit.

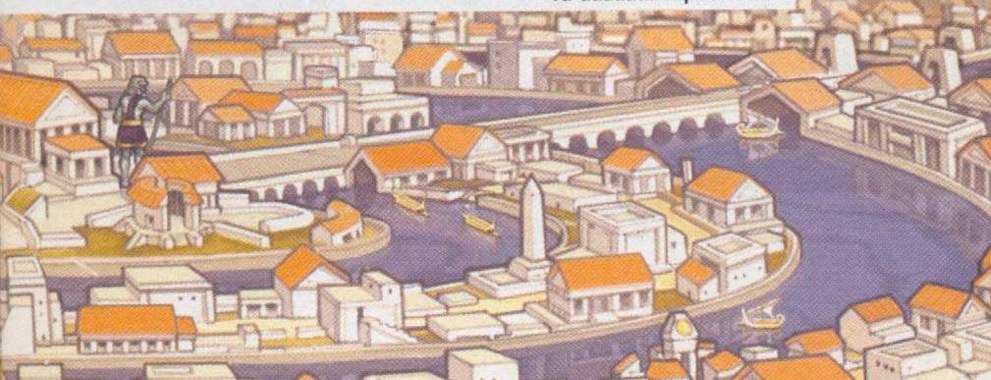
Dacă v-a plăcut seria de buildere concepută şi oferită de către **Impressions Games**, atunci în mod cert *Poseidon* va putea lua loc în colecţia voastră.

Claude

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Poseidon: Master of Atlantis
Gen	City Builder
Producător	Impressions Games
Distribuitor	Sierra/Havas Interactive
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor	P 233 MHz
Memorie RAM	32 Mb
Accelerare 3D	minim 2 Mb

LEVEL	Nota Review
Grafica	17/20
Sunet	14/15
Gameplay	27/30
Feeling	04/05
Storyline	16/20
Multiplayer	N/A
Impresie	08/10
ON-LINE	www.impressionsgames.com







Comanche 4

Un elicopter, 4 jocuri și o evoluție interesantă

Cine nu a jucat Comanche 1-3 a pierdut o perioadă importantă din istoria jocurilor. Era vremea în care nici un procesor nu era suficient de puternic pentru a rula simulatoarele de la **Novalogic** cu detaliile la maxim. Totuși, nu cred să existe cineva care să fi fost pasionat de jocuri pe PC și să nu fi încercat această capodoperă de simulator.

Și, uite-așa, **Novalogic** ne-a obișnuit cu acest gen de simulatoare, printre care se mai numără și F-22 Lightning II, piatra de temelie a simulatoarelor aviatice pentru PC. Nu mai vorbesc de seria Delta Force, care a înregistrat și ea o evoluție interesantă, după care s-a oprit și n-a prea mai dat semne de viață.

Și acum, C4!

Fiind pasionat de seria Comanche, am așteptat cu destul de multă înfrigurare apariția acestui nepoțel al indienilor zburători. După ce am jucat un Beta la standul **Novalogic** de la ECTS anul trecut, speranțele-mi au început să se disipeze într-o stare de așteptare cam neliniștită. Ceea ce văzusem se apropia de arcade în mod vertiginos și, mai mult, asta nu părea a fi o problemă pentru cei de la **Novalogic**, care erau chiar fericiți de modul în care arăta și se mișca noul simulator. Mirat, am întrebat ce se va întâmpla cu realismul, cu toți acei fani ai bătrânei serii care se așteaptă și în continuare la aceeași tensiune și senzație de fragilitate pe care ți le dădeau primele Comanche-uri. „Nu-i bai," mi-a zis **Novalogic**, „va exista un mod arcade și unul realist de joc și toată lumea va fi mulțumită."

Auzind acestea, m-am liniștit, într-atât încât, atunci când a sosit jocul la redacție, l-am instalat visând la o viață mai bună.

După un intro realizat cu engine-ul jocului, care mi-a demonstrat că, într-adevăr, jocurile din ziua de azi pot să arate cu mult mai bine decât intro-urile pre-render-izate de acum doi ani, am pornit, în virtutea unui obicei vechi și bine împământenit, sesiunea de antrenament (nu de alta, dar nu prea aveam chef să mă arunc în mijlocul luptei împotriva teroriștilor și facțiunilor extremiste la bordul celui mai costisitor elicopter – RAH-66 Comanche – fără să-mi aduc aminte pe unde sunt butoanele).

La început, mi-am spus că mai nimic nu s-a schimbat, că totul e normal. Asta până când m-am ridicat cu elicopterul în aer. Senzația era că stătusem pe un arc și, când am apăsat, cineva mi-a dat drumul în aer. Imediat după aceea, la primele viraje, am constatat cu stupefacție că elicopterul acesta este chiar CEL mai sofisticat din lume, pentru că nu își bate capul cu inerția, frecarea cu aerul, turbulențe. Mai apoi, când am dat cu elicopterul de un deal, mi-a scăzut bara de damage și... atât. Efectele unei izbituri frontale la 200 km/h a unui aparat



Noile misiuni cu decolare...



... de pe portavion

destul de fragil cu peretele nu s-au făcut deloc simțite (doar atenție, să nu faceți infarct, pentru că zgomotul izbiturii e brusc și foarte puternic).

Lăsând la o parte această latură absolut arcade care, din perspectiva mea, nu face nimic altceva decât să ruineze numele bun de simulator al seriei, se poate spune despre *Comanche 4* că a păstrat majoritatea elementelor din primele jocuri ale seriei și asta nu pentru că ar avea un merit special, ci pentru că, în principiu, acest „scout and light attack helicopter" s-a menținut în formă de-a lungul anilor, aducându-i-se foarte puține modificări. Tunul cu auto-target, rachetele neghidate, rachetele hellfire și stinger, precum și mult apreciatul baraj de artilerie au rămas la locul lor și pot fi folosite și acum cu multă încredere.



Peisaj - destul. Hellfires - deloc. Back to base!

„Action shooter in the sky!"

Asta scrie pe cutia jocului și, într-adevăr, subliniază ceea ce s-a schimbat radical – dinamica jocului. Din nefericire, latura de „realism" pe care mi-o promitea **Novalogic** la ECTS nu există. Dacă înainte o rachetă bine ochită făcea țăndări un Comanche (care, cu riscul de a mă repeta, este light attack helicopter), acum Indianul Zburător se aruncă plin de viteje în cele mai înfocate locuri ale luptei și primește cantități deloc neglijabile de muniție. Ba mai mult, vi se pare normal ca un light attack helicopter să participe la debarcări și raiduri împotriva unor baze militare foarte bine apărate. Mie nu.

Totuși, să dau comanșului ce-i al comanșului și să le mulțumesc pe această cale producătorilor pentru munca depusă întru satisfacerea simțului vizual al jucătorului. Mi-au sărit în ochi (și m-au udat) în special efectele acvatice (reflexii, turbulențe cauzate de mișcarea rotorului). Mai mult (și aici pun un plus la realizare), curenții de aer provocați de trecerea elicopterului afectează în timp real mediul, așa că nu doar apa, ci și praful și copacii se agită când elicopterul stă prin preajmă. În rest, grafica se apropie de excepțional, cu mici excepții. Fiți atenți în special la explozii și la modul de realizare a activității din bazele militare (aliate sau inamice): soldații se plimbă, scrutează orizonturile, repară tancuri și jeep-uri sau se grăbesc să se îmbarce pentru misiune.

Gameplay-ul este ideal pentru un arcade. Cu câteva apăsări de taste, jucătorul poate seta tot ce are nevoie: înălțime constantă, (tasta X - pentru ground-hugging sau zbor la firul ierbii), atacuri surpriză (tasta SPACE – foarte uzitate în primele jocuri ale seriei – elicopterul iese brusc de după un deal și nenorocește câțiva inamici, după care coboară la loc și se tiptilează de la locul faptei), aterizare controlată etc.

Per total, *Comanche 4* a devenit cel mai ușor de jucat titlu al întregii serii și asta nu neapărate spre binele tuturor. În rest, 6 campanii (împotriva pirați, teroriști, grupări militare extremiste etc.), multiplayer pe NovaWorld, zăpadă, porturi, insule exotice, deșert. Ce mai, ingredientele de succes ale unui joc care, poate, nu ar fi trebuit, totuși, să se numească *Comanche*.

Finalul

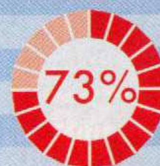
Comanche 4 a promis mult și oferă mult... dar nu chiar cum mă așteptam. Totuși, pentru pasionații seriei, nu e recomandabil să-l omită din experiența lor de jocuri, pentru simplul motiv că e păcat să lași o serie de renume suspendată. E foarte posibil ca unora chiar să le placă (de fapt, chiar asta au și urmărit cei de la **Novalogic** – un nou public țintă pentru jocurile lor). Asta este situația – se pare că epoca simulatoarelor cu realism la sânge a intrat în declin. Până una alta, eu m-am întors la Flanker 2.0. For the sake of the old days...

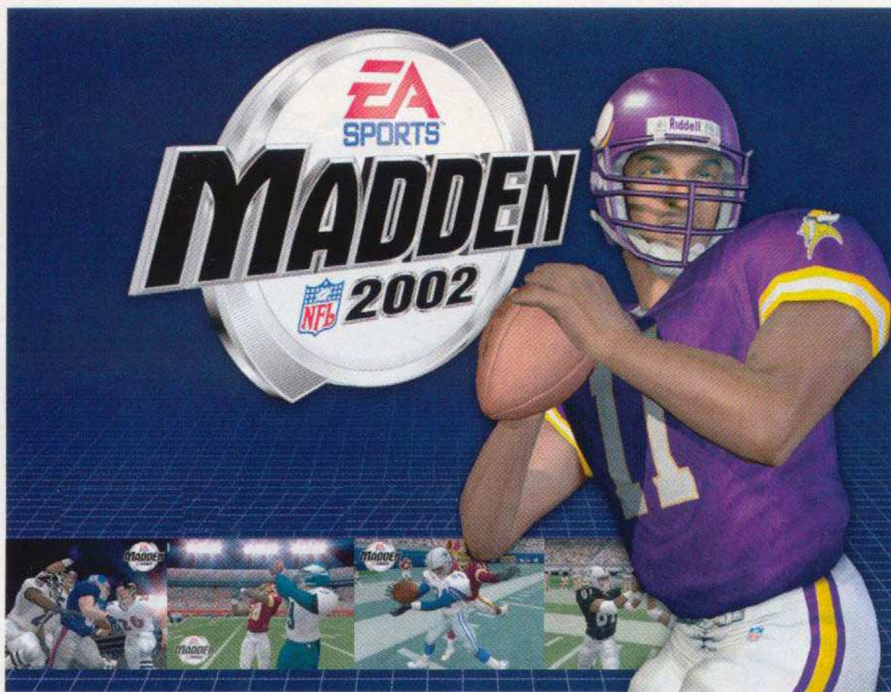
Mike



Bine ați venit în Filip... Have a nice holiday... ine!

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Comanche 4
Gen	Sim-arcade
Producător	Novalogic
Distribuitor	Novalogic
Ofertant	Best Distribution tel. 01-3455505
Procesor	P II 450 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
LEVEL	**Nota Review**
Grafica	17/20
Sunet	12/15
Gameplay	20/30
Feeling	03/05
Storyline	07/10
Multiplayer	08/10
Impresie	06/10
ON-LINE	www.novalogic.com






Dansul victoriei sau Dansul ploii?


Cine spunea ca arbitrii nu se descurcă şi cu mingea ovală?

Sportul bărbaţilor... americani

Cu acest articol consemnăm o dublă premieră la noi la LEVEL. Întâi e primul joc *Madden* prezentat de noi, iar în al doilea rând este prima dată când intru în această lume aprigă şi bărbătească, chiar dacă numai virtual. Acest joc a fost lansat mai întâi pentru console, mai exact PlayStation 2, şi abia după aceea a fost portat pe PC-uri.

Imediat ce m-am lăsat „târât" în lumea fotbalului american, am putut constata atenţia cu care **EA Sports** tratează sporturile tradiţionale americane. După cum ştiţi, seriile NBA Live, NHL sau Triple Play excelează la aproape toate capitolele, în timp ce sporturile europene, în speţă seria FIFA, sunt deocamdată în cădere liberă.

Touch Down

Poate nu vă vine să credeţi, dar am reuşit şi eu să înscriu unul în toate partidele disputate în *Madden 2002*. Şi acest lucru s-a datorat în cea mai mare măsură lipsei totale de îndemânare de care am dat dovadă în manevrarea jucătorilor. La aceasta adăugaţi lipsa oricărui simţ tactic în ceea ce priveşte jocul şi o să vă daţi seama ce se întâmpla acolo pe teren. Avantajul meu a constat în faptul că am putut sta liniştit şi să-mi folosesc ochiul critic pentru a extrage material pentru prezentul articol.

Pe aceia dintre voi care se vor încumeta să-şi încerce muşchiul prin *Madden NFL 2002* îi avertizez că li se pune la dispoziţie o serie întreagă de modalităţi de joc, de la cele de antrenament până la un sezon întreg. Jocul are şi două niveluri de dificultate - unul normal, în care faci şi tu ce poţi, şi unul uşor, în care vor fi activate tot felul de „assist"-uri (precum atenţionări asupra momentului propice lansării unei pase în lung de linie).

Din păcate, celor cărora le place acţiunea furibundă (baschet, fotbal) nu prea o să le placă acest gen de fotbal, pentru că el se va derula în „boost"-uri scurte de câteva secunde în care o echipă încearcă să ajungă în terenul advers, iar cealaltă se străduieşte să-i cotonogească. Nu vor lipsi însă „deliciile" acestui sport: pasele impresionante, cursele de tuşă spre touch-down şi nu în ultimul rând toate îmbrâncelile, piedicile şi body-check-urile.

Fotbalul american este la rândul lui un adevărat spectacol, iar *Madden NFL 2002* reflectă perfect acest lucru. Reluări ale fazelor spectaculoase sunt din abundenţă, iar jucătorii sărbătoresc cum se cuvine orice reuşită. La fel ca şi în cazul seriilor amintite mai devreme, *Madden* este conceput grandios din toate punctele de vedere, de la sunete la grafică şi gameplay, astfel încât să simuleze cât mai bine atmosfera de excepţie din cadrul arenelor de fotbal american.

Madden NFL 2002, ca orice produs **EA Sports**, sau mă rog marea lor majoritate, continuă să urce pe scara calităţii, eliminând din start orice posibil rival, dacă există aşa ceva. Iar dacă sunteţi amatorii acestui sport în mod cert este cea mai potrivită alegere.

Claude

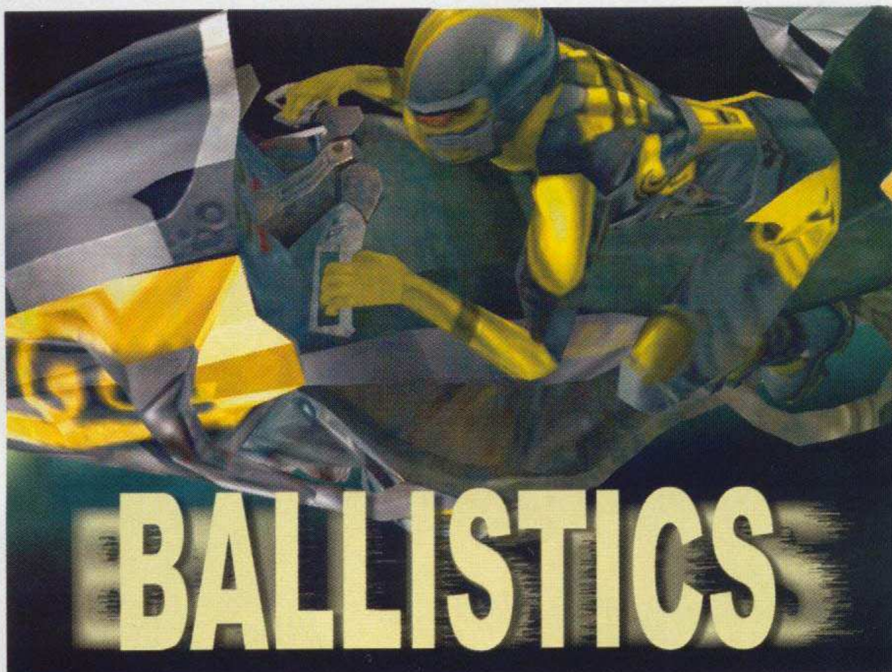


Aruncatul cu banul...... sport naţional la americani


Pe ei, oştenii mei!!!

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Madden NFL 2002
Gen	Simulator de fotbal american
Producător	EA Sports
Distribuitor	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution tel. 01-3455505
Procesor	P II 350 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 8 MB
LEVEL	**Nota Review**
Grafica	18/20
Sunet	14/15
Gameplay	26/30
Feeling	05/05
Multiplayer	17/20
Impresie	08/10
ON-LINE	madden2002.ea.com





Nevoia de viteeeezăăăă

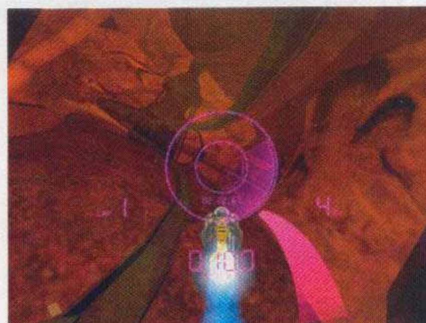
Am să vă spun repede, dar repede cum stă treaba cu jocul celor de la **Grin** (apropo, excelent logo), *Ballistics*, ce se vrea a fi unul dintre cele mai rapide jocuri de curse ce au apărut vreodată pe PC.

Primul lucru pe care pot să vi-l spun despre *Ballistics* este faptul că a fost (alături de Aquanox) unul dintre jocurile cele mai folosite de nVIDIA în prezentările noilor plăci GeForce3. Dar nu vă speriați, chiar dacă jocul este optimizat pentru GF3, acesta va rula și pe mai „modestele" GeForce și GeForce2.

Acum că am speriat jumătate din cititori, să purcedem la a afla dacă jocul reușește să-și împlinească menirea și să-i proptească în scaune pe cei care au avut norocul să-l încerce.


Hai mai repede că mă vede mama de la balcon


Moş Crăciun în varianta cu țeavă de eşapament


Doar 100 km/h?!!!

Mach 3 e sor'mea!

Dacă reușiți să treceți peste cele 500 de procente pe care ți le arată programul de instalare („Păi dacă e de **Xicat**!" - Mike) și reușești să rulezi jocul la un framerate acceptabil, vei descoperi o senzație de viteză pe care nici un joc de până acum nu a mai reușit să o „transmită".

Jocul, ca și concept, este simplu. Un fel de motociclete extrem de rapide, trasee înguste (aduc mai mult a tuburi) și câteva obstacole pe drum. Viteza pe care o poți prinde pe traseu depinde de motor, power-up-urile adunate de pe drum și traseul stabilit și poate ajunge până la... uite un lucru pe care nu am cum să vi-l spun pentru că nu am descoperit viteza maximă ce poate fi atinsă (fiți siguri însă că este peste 2.000km/h). Senzația pe care o ai în momentul în care treci de mach-uri ca un Ferrari pe lângă autobuzul 17 este absolut magnifică. Peisajul se deformează, motoarele pârâie (până când sari de viteza sunetului), iar tu nu te poți abține să nu te lași pe spate și să te minunezi.

Grafic, jocul arată bine, chiar foarte bine. Problema care apare aici constă în faptul că traseul, texturile, peisajul și toate efectele grafice întâlnite sunt în plus în momentul în care tot ce vezi pe ecran sunt niște dungi și lumini pâlpâitoare. De asemenea, le mulțumesc producătorilor pentru peisajul care poate fi admirat din când în când pe traseu, dar, îi rog să îmi plătească despăgubirile necesare după ce mi-am distrus motocicleta de fiecare dată când am fost furat de peisaj și nu am mai fost atent la traseu și vicisitudinile acestuia.

O altă problemă cu care se confruntă jocul sunt „obstacolele" ce îți mai răsar în față. Este de bun simț ca într-un joc de acest gen să fi nevoit să mai ocolești un stâlp-doi, dar este absolut frustrantă introducerea lor în momentul în care pe traseu se „circulă" cu Mach 2 și pur și simplu nu ai cum să eviți o coliziune.


... aşa mai merge!

În rest, jocul nu este greu atâta timp cât știi pe de rost traseele și nu accelerezi când nu trebuie, cursele sunt interesante chiar dacă la un moment dat intervine plictiseala din cauza gameplay-ului repetitiv, iar multiplayer-ul este, cum era de așteptat, mai mult decât interesant și extrem de disputat (dacă ai cu cine să joci).

Trăgând linie (și încă una, că e joc în care adrenalina curge valuri) și uitându-mă așa câș la joc, vi-l recomand cu căldură, că nu degeaba mă mai apucă dorul de o cursă în *Ballistics* (dar dacă mă uit peste PS2-ul ăla din colț și îmi aduc aminte de SSX, mai că îmi vine să las Mach-ul baltă).

Mitza

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Ballistics
Gen	Arcade
Producător	Grin
Distribuitor	Xicat
Procesor	P III 500 MHz
Memorie RAM	128 Mb
Accelerare 3D	minim 16 Mb
LEVEL	**Nota Review**
Grafica	19/20
Sunet	15/15
Gameplay	25/30
Feeling	04/05
Multiplayer	18/20
Impresie	08/10
ON-LINE	www.grin.se/ballistics/default



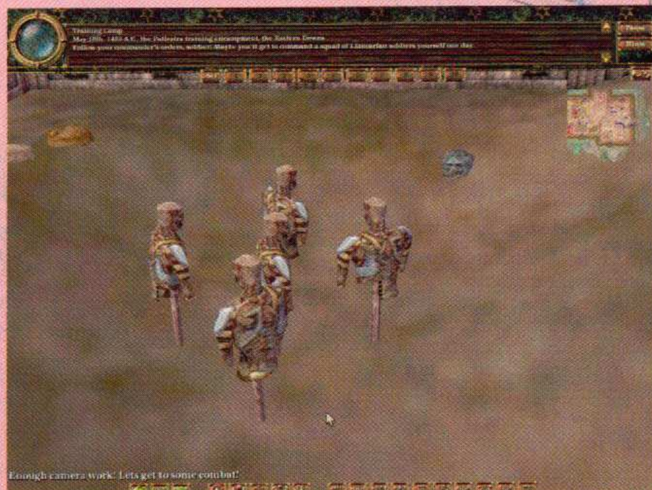
the once and future king

Myth III

THE WOLF AGE

Și God Games a spus: „Să fie Myth III". Și a fost Myth III.

Da, „Și a fost *Myth III*". Oare e suficient atât? A fost Myth I, a fost Myth II, de ce a trebuit să fie și *Myth III*? Desigur, necunoscute sunt căile industriei jocurilor și, probabil, este undeva peste nivelul nostru de înțelegere încotro se îndreaptă. Oare vom ajunge să trăim o vreme în care vom juca doar urmări ale jocurilor tinereții? Este chiar atât de normal să ne punem problema cam așa: „Da, Myth XXX are o grafică mult superioară în comparație cu Myth XXIX, însă la capitolul ergonomie și gameplay lasă de dorit. Dar nu-i nimic. În curând va apărea Myth XXXI și producătorii ne anunță că va fi un cu totul nou concept de joc."? Personal, consider că trebuie să luptăm din răsputeri ca acest lucru să nu se întâmple. Noi suntem cumpărătorii și noi suntem cei care ar trebui să impunem direcția de dezvoltare a acestei industrii, care într-adevăr a luat proporții. De ce trebuie să ni se bage pe gât o serie de mizerii care nu sunt altceva decât copii nereușite ale producțiilor anterioare? E clar că este cea mai bună metodă de a stoarce un ban în plus, fără a se apela la motoarele imaginației și fără a fi stresat solitarul conglomerat de substanță cenușie. Adică, se iau 300 MB de joc vechi, se amestecă cu 2-3000 de poligoane; 5+1*400db EAX și 256 MB RAM, se fierbe două-trei luni în suc propriu la 800-1200 MHz, după care se servește după gust cu 40-50 $ porția la cantina poporului, în speranța că gustul originalității a dispărut. Aaaaa, se mai pot adăuga și între 100 și 1500 de MB în



Într-un picior, la luptă!



O frumoasă mostră de zoom

cazul în care foamea și oala sunt prea mari. E timpul să facem ceva! E timpul pentru greva foamei.

Melancolie și poveste

Indiferent de ordine, atunci când veți juca Myth III veți fi sau cuprinși de melancolie sau prinși de poveste. Exact ca atunci când citești o carte la o vârstă mai înaintată, după ce ai citit când aveai 10 ani ediția prescurtată pentru copii, știți voi, aia cu desene de colorat. În tinerețile noastre am admirat plini de entuziasm ideea originală de abordare a genului RTS în venerabilul Myth II. Am jucat, am discutat, ne-am lăudat cu tacticile folosite și iară am jucat fără să ne oprim până la sfârșit. Și atunci am fost cuprinși de sentimentul mândriei și am simțit satisfacția lucrului dus la bun sfârșit. Ce credeți că veți simți după ce veți termina *Myth III*? Probabil ceva de genul „Am terminat și Mythu' ăsta". Ce sentiment, ce satisfacție? Nimic, doar strigătul asistentei de cabinet: „Următorul, vă rog". Cel puțin asta am simțit eu. Noroc cu melancolia, care a fost tare plăcută! Povestea? Povestea este probabil singurul lucru care mai trezește ceva în inima fiecăruia și singurul motiv, cred eu, pentru care unii vor juca tot jocul. Este în același stil, cu aceeași aromă de „Poveste fără sfârșit" care se împrăștie și îmbibă oarecum cu viață tehnicismul jocului. Cine nu-și mai amintește epoca întunecată în care umanitatea a fost dusă la disperare, în care hoardele de creaturi din Myrkridia rădeau de pe suprafața pământului regate întregi. Dar, în același timp, cine poate să uite „The Fallen Lords" în frunte cu „Connacht the Wolf", al cărui nume a fost împrumutat de o întreagă epocă: The Wolf Age. Ceea ce avem de față este întruchiparea a exact ceea ce s-a întâmplat în acele vremuri imemoriale, cu peste o mie de ani înainte de apariția Myth I și Myth II (1421 AE).

Conținut și...

Și eu, ca și alții, am picat în capcana promisiunilor, așa că am fost mai mult decât nerăbdător să primesc jocul ăsta. Apropo de promisiuni, singura neadevărată este aceea cu un joc ridicat la un nou nivel, în rest au fost cât de cât atinse. Avem, astfel, vreo 25 de misiuni în care mediile de luptă sunt foarte variate cu lupte în câmp deschis, misiuni de exterminare prin sălașele myrkridiene, asedii asupra cetăților ocupate de răi, dar și lupte din perspectiva celor asediați. Veți mărșălui prin deșert sau înota prin mlaștini, veți fi plouați sau ninși, vântul vă va face pletele să biciuiască lama paloșului. Bineînțeles, veți primi o parte de poveste înainte de fiecare misiune, poveste, cum v-am spus, bine pusă la punct și care foarte probabil vă va prinde. Stilul de luptă este identic din punct de vedere tehnic cu cel din Myth II, doar că aveți unități de mai multe tipuri (vreo 40). O parte din personajele primei părți le veți găsi și aici, ca de exemplu celebrii dwarfi grenadieri. În ceea ce privește tabăra opusă, sunt tot myrkridieni, dar cu haină nouă, unii chiar scârbos de respingători. Din păcate, deșteptăciunea AI-ului a fost lăsată la o parte. Unitățile vi se vor comporta ciudat, uneori nu prea vor ține cont de comenzile date și o vor lua razna. La un moment dat devine chiar obositor să tot stai cu ochii pe ele ca pe butelie ca să nu facă vreo tâmpenie. Sincer, vă recomand să salvați des. Interesant este faptul că aproape nici o problemă, fie ea tehnică sau nu, din Myth II nu a fost rezolvată. Adică, pe easy este prea simplu iar pe normal devine imposibil uneori. Nici nu am avut tupeul să încerc să joc pe hard. Un lucru este oricum clar, după a patra misiune jocul devine al naibii de frustrant, așa încât mai încolo veți fi cuprinși de plictiseală și probabil veți renunța, adresând invective la adresa tuturor celor implicați în proiect. Sau nu.

... calitate

Referitor la problemele despre care vorbeam că nu au fost remediate, pe primul loc se află modul de control al camerei. E groaznic. Nu ai perspectivă absolut de loc. O altă problemă este gameplay-ul. Controlul unităților este destul de greu, e extrem de dificil să controlezi o luptă așa cum trebuie, cel mai acceptabil fiind numai în cazul în care punem viteza la jumătate sau sfert din cea normală. Producătorii și-au cam dat cu firma în cap în ceea ce privește AI-ul și gameplay-ul. De fapt, exceptând grafica, și-au cam dat cu totul în cap. Ca urmare și **GodGames**, la rândul lor, le-au dat celor de la Mumbo Jumbo cu firma tot acolo și i-a trecut în rezervă (probabil știți că Mumbo Jumbo nu mai există). Sunetul e plăcut, chiar banal, adaptat în funcție de mediu și cu poziționarea spațială suficient de fidelă, dar lipsește muzica în misiune ceea ce duce la folosirea de mp3-uri exterioare (dacă vă duce sistemul).

În fine, ajungem la partea vizibilă, adică grafica. Aici, în afară de cerințele de sistem, nu am ce comenta. Chiar dacă este o prelucrare a engine-ului de Myth II, ceea ce a ieșit este de foarte bună calitate. Zoom-ul este excepțional, detaliile personajelor și relieful merită o notă mare. Dar cum spuneam, sistemul recomandat ne face să dăm un pic înapoi: PIII-500, 256 MB RAM, 32 MB accelerare 3D. Pe sistemul pe care l-am testat (Athlon 600 MHz, 128MB RAM, GeForce MX 32MB) face probleme destul de mari la o rezoluție de 800x600 chiar cu detaliile puse aproape de minim. Dacă scoateți detaliile de teren va funcționa mulțumitor. Sincer, nu vă recomand să-l jucați în 640x480 pentru că nu veți vedea mare lucru.



În miezul bătăliei



Arcași și magi



Ku Klux Klan există!

Concluzie

Păcat că și acest proiect, ca multe altele, este mult inferior față de ceea ce m-aș fi așteptat. Sper ca acest șir al dezamăgirilor să ia sfârșit într-un viitor cât mai apropiat, mai ales că sunt câteva jocuri care au mai avut urmări ce s-au dovedit de calitate. Și dacă tot sunt la capitolul speranțe, atunci sper că am fost suficient de clar.

Locke

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Myth III: The Wolf Age
Gen	RTS
Producător	Mumbo Jumbo
Distribuitor	GodGames
Ofertant	N/A
Procesor	233 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 8 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica	19/20
Sunet	12/15
Gameplay	15/30
Feeling	02/05
Storyline	09/10
Multiplayer	07/10
Impresie	06/10
ON-LINE	myth3.godgames.com





Viața este mai bună alături de animale

Încă din primele zile de la lansare *Zoo Tycoon* a urcat vertiginos în topurile vânzărilor din întreaga lume, spre surprinderea multora. Jocul, produs de Blue Fang și distribuit de Microsoft, te pune în inedita postură de a conduce și administra un parc Zoo. Spre deosebire de celelalte tycoon-uri lansate până la această dată, se anunță a fi un joc haios, distractiv, fapt care poate explica și vânzările masive din primele zile de la apariție.

În vizită la Regele Leu

Dacă este să construim un Parc Zoo, păi normal că o vom face folosind elementele de care avem nevoie. Spre deosebire de grădinile zoologice de pe la noi, care se rezumă la câteva cuști din care ne privesc necăjite câteva perechi amărâte de animale jigărite, în *Zoo Tycoon* va trebui să ne preocupe foarte mult nu numai aspectul estetic al parcului, dar și fericirea animalelor găzduite.

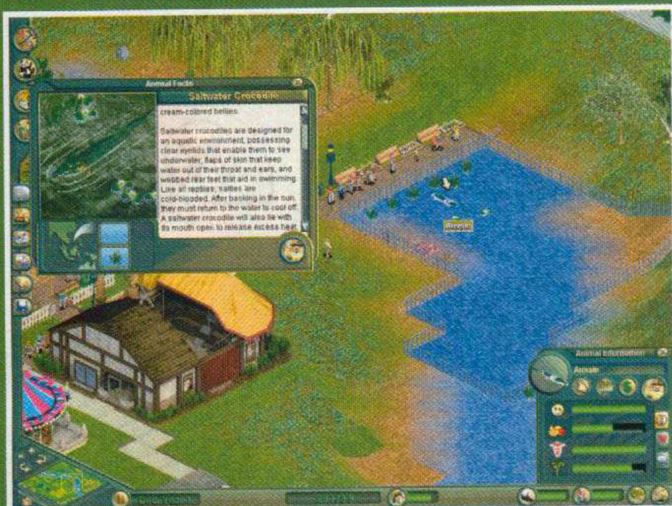
Zoo Tycoon ne propune două moduri de joc: Free Play, în care pur și simplu ne alegem un teren și începem să ne construim parcul după pofta inimii și lărgimea buzunarului. Al doilea mod de joc este cel de scenarii, împărțite pe diverse niveluri de dificultate, și în care vom fi puși în fața unor situații destul de interesante, cum ar fi să construim un Parc Zoo în mijlocul unui oraș, deci într-un spațiu foarte restrâns, sau chiar să construim un centru de animale unde va trebui să avem grijă de animalele donate și nedorite de nimeni.

Acum or fi ele animalele drăguțe și iubite, mai ales în cadrul parcurilor zoo, dar acest lucru se datorează în primul rând faptului că între ele și noi există totuși o „graniță" de nedepășit. Aceste granițe constau în tot felul de garduri și grilaje, mai mari, mai mici, mai de fier, mai de lemn sau piatră, astfel încât să se potrivească fiecărui animal în parte, dar să și ofere siguranța vizitatorilor. Nu ar fi deloc o priveliște plăcută să vezi un leopard sărind peste grilaj și testându-și calitățile de vânător pe bieții turiști.

Dar, în interiorul acestui grilaj, va trebui să construim un mic colț de rai în care fiecare din animalele găzduite să se simtă ca la ele acasă. După cum ar spune un om mai învățat - să reconstruim habitatul natural al acestora. Pentru aceasta va trebui să folosiți solul potrivit, adăpostul potrivit precum și alte elemente cu care animalul este obișnuit, începând de la vegetație și încheind cu cantitatea de bolovani din țarc. Și munca nu se încheie aici, unele animale sunt solitare, altele sunt sociabile, unele sunt vânător, altele vânat și așa mai departe. Toate acestea trebuie luate în seamă la construirea țarcului, deoarece pot determina nu numai numărul de animale ce pot fi introduse acolo, dar și mărimea optimă a acestuia. Normal, nu ne-am născut toți zoologi ca



Câte probleme poate cauza nașterea unui pui de leu!


Vedeta Centrului de Animale era un... crocodil.


Localizați animalul din imaginea alăturată!

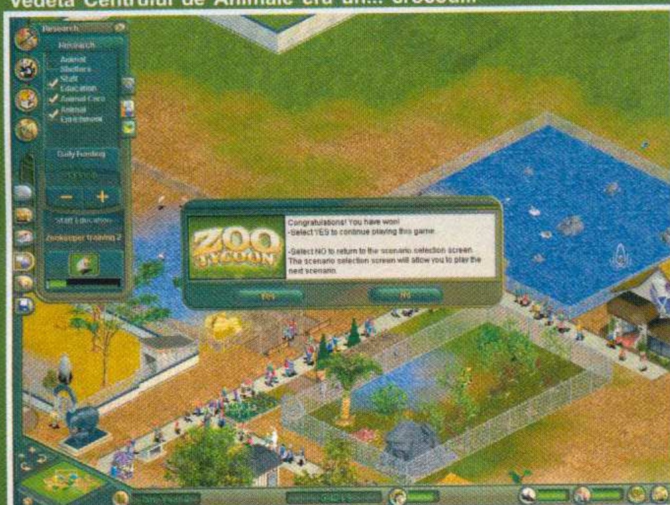

De data asta nu am mai apucat să-mi antrenez Zookeeper-ii pentru cros.


Exhibit A - Antilope de deșert

să știm exact de ce cantitate de iarbă are nevoie un bizon sau câți copaci să plantăm în cușca jaguarului. Pentru aceasta, cel puțin până le vom învăța pe de rost, avem la dispoziție indicațiile Zookeeper-ilor care au toate cunoștințele necesare. Aceștia se vor ocupa și de alte aspecte ale vieții animalelor, precum hrana și sănătatea lor, scutindu-l pe jucător de ceva dureri de cap.

... dar și parc de distracții

În tot ceea ce fac, occidentalii încearcă să maximizeze eficiența, iar acest lucru este cât se poate de vizibil și în *Zoo Tycoon*. Parcul pe care-l vei construi va avea tendința de a se transforma într-un parc de distracții cu specific zoo, departe practic de ideea pe care o avem noi despre cum arată un parc zoo. Pentru a ne putea menține financiar pe linia de plutire sau chiar să obținem un profit, vom fi nevoiți să construim o serie întreagă de clădiri adiționale de pe urma cărora să mai stoarcem niște mărunțiș de la vizitatorii noștri. Aceste clădiri cuprind restaurante, standuri de hot-dog, magazine de suveniruri, dar și construcții mai ample precum un carusel sau un magazin de vânzare a deșeurilor naturale produse de animale (pentru grădinărit...). O parte din aceste construcții sunt disponibile încă din primele minute ale scenariului, altele în schimb trebuie cercetate. Tot prin cercetare vom obține și alte lucruri folositoare parcului nostru: angajați mai eficienți, adăposturi mai bune pentru animale, hrană mai bună și chiar plante sau animale rare.

Este bine că există cercetare, dar din păcate este câte se poate de prost implementată și poate deveni chiar frustrantă pe alocuri. Ce nu am putut să înțeleg este de ce sunt eu obligat să cercetez toate jucăriile de cimpanzei, gorile, lei și alte viețuitoare până să pot să descopăr jucăria pentru leopard, de care am eu de fapt nevoie în scenariul în care construiesc un parc pentru feline și în condițiile în care nu mă lăfăi deloc în bani. Efectiv am așteptat câteva luni bune până am reușit să achiziționez un copac în care să se cațere bietul meu leopard, timp în care mi-am cheltuit banii cercetând tot felul de accesorii cu care nu aveam ce face.

Trecând însă peste acest unic inconvenient al jocului, pot afirma cu tărie că-și merită locul în topul celor mai bune jocuri ale anului trecut. În plus, pentru cei care deja simt nevoia unor lucruri noi în *Zoo Tycoon*, producătorii au pus deja pe site-ul oficial al jocului animale și scenarii noi cu care să jonglați.

Claude

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Zoo Tycoon
Gen	Tycoon
Producător	Blue Fang Games
Distribuitor	Microsoft
Ofertant	Flamingo tel. 01-2362000
Procesor	P II 233 MHz
Memorie RAM	32 MB
Accelerare 3D	minim 4 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica	19/20
Sunet	14/15
Gameplay	44/50
Feeling	05/05
Storyline	N/A
Multiplayer	N/A
Impresie	9/10
ON-LINE	microsoft.com/games/zootycoon





Retournons a nos moutons, cu arme, grenade și ce-o mai fi nevoie

FPS... Te gândești la ce a însemnat acest gen pentru tine... Poate nimic. Se prea poate să nu fi jucat niciodată un FPS, deși atunci ești cel puțin ciudat față de ceilalți. La fel, se prea poate să fi jucat o dată și să ți se fi făcut silă... Atunci, treaba ta, ai încercat... Dar se poate foarte bine să fi instalat Wolfenstein 3D și de atunci încoace să nu-ți mai fi dezlipit privirile de pe nici un FPS care a rulat pe monitorul tău.

Mulți consideră Wolfenstein 3D prima experiență veritabilă de gaming, așa cum mulți îl consideră pe Blazkowicz primul alter ego cu care s-au identificat total. În plus, românii, noi, avem un dințișor istoric pentru Partidul Naționalist din Germania anilor '40, din motive de programă școlară și Sergiu Nicolaescu, printre altele. Așa se face că multora le-a căzut cum nu se poate mai bine să „rupă gura la" câteva sute de soldați, ofițeri și javre SS, cu tot cu svasticile lor alb-roșii. Acum e timpul să scoatem mașina de tocat din cămară... Nu de alta, dar avem iarăși... din nou... de lucru. Ne întoarcem la Castelul Wolfenstein.

Enrique germanul

Pen'că n-a fost cuminte (forțe malefice, planuri diabolice, prea multe decapitări și eviscerări etc.), Heinrich I, lider german din secolul 10, deși se credea invincibil, a fost pus la punct de un mag și închis, în A.D. 943, într-un mormânt acoperit cu tot atâtea tone de material de construcție câte au fost necesare pentru ridicarea Casei Poporului. În A.D. 1943, la exact o mie de ani de la data încarcerării, după un mileniu de murare în stil gogonea cu foi de varză, echipa SS responsabilă cu dezhumări de personalități malefice și recuperări de forțe supranaturale, pentru a-i/le pune la dispoziția Führer-ului cel mustăcios, se împiedică de o piatră și își dă seama că a descoperit temnița lui Heinrich I. Concluzia: „Return to Castle Wolfenstein immediately. We have found it!"

De aici intră în joc același Blazkowicz pe


Uneori zici că e Undying, dar poza îți aduce aminte despre ce e vorba...


Nemorții morți, dar vii

care îl cunoaştem din Wolfenstein 3D (copil al unor imigranţi polonezi), ce-i drept, puţin modificat pe ici, pe colo. Nu de alta, dar engine-ul Quake III, modificat şi el substanţial, parcă diferă... puţin de ceea ce apărea pe monitoare în '94.

Totuşi, lucrurile nu sunt nici pe departe atât de simple. (Altfel ce rost mai aveau cele 7 misiuni ale jocului, cu trei-patru sub-misiuni fiecare?) Pentru început, Blazkowicz este trimis în castelul Wolfenstein cu un coleg. Colegul moare, B. scapă cu greu şi se trezeşte între zombie, după care omoară o bestie, se întoarce la bază şi este trimis să afle mai multe despre Deathshead, un om de ştiinţă dedicat nazismului. După ce ajunge în laboratoarele acestuia, fură tot ce mişcă, zboară şi împuşcă, adică o armă şi un avion (codename Kobra), şi se repede apoi pe urmele unor ofiţeraşi SS chemaţi să-şi aducă aportul la o mică ceremonie intimă, pe care îi lichidează în stil mafiot. Totuşi, lupta nu se termină până când Heinrich I nu-şi primeşte tona de plumb, grenadă şi praf în ochi, care îi cauzează greaţă, lipsă de echilibru şi, la final, explozia. Gata jocul.

„Poftim?" vă veţi întreba miraţi... „Redactore, vino-ţi în fire şi povesteşte mai pe larg." Redactorul, amărât, se vede nevoit să răspundă: „Mai bine lăsăm poveştile deoparte şi, în plus, nu doar firul epic face din *Return to Castle Wolfenstein* un joc care să merite jucat." Pentru că RtCW este un FPS, aş îndrăzni să spun, de atmosferă mai mult decât orice altceva. Iar atmosfera este un cumul de elemente, printre care şi povestea.

Nu pot afirma cu tărie că după ce am jucat *Return to Castle Wolfenstein* am ajuns la concluzia că nu mai merită să citesc nici o carte şi să văd nici un film, pentru că am devenit fanatic al ideii că nimic nu poate fi mai bun decât jocul acesta, dar pot spune că cei de la Activision distribuie un joc ce poate fi catalogat lejer drept „captivant". Te ţine pe scaun, ţintuit în faţa computerului, până îl termini.

Se repetă iarăşi din nou...

...reţeta succesului. **iD Software** s-a lovit de tavanul succesului de demult şi izbitura asta a provocat adevărate unde seismice, resimţite până azi. Ideea de a vârî un amărât de soldat american (de sorginte poloneză sau nu) în bârlogul lupului, acolo unde colcăie mai intens floarea nazismului, va provoca întotdeauna frisoane plăcute în mintea, inima şi literatura unei lumi care tinde din ce în ce mai mult „să creadă că Al Doilea Război Mondial n-a fost nimic mai mult decât un fel de pac-pac nevinovat în faţa blocului. În virtutea acestei tendinţe, iaca apare şi *Return to Castle Wolfenstein*, să ne mai dea o ţâr' de furcă cu mouse-ul şi tastatura. Şi furcă ne-a dat, dar ceva mai mult de-o ţâr'.

Mărturisesc că *RtCW* are structura unei săptămâni din viaţa oricui (ceea ce nu este tocmai o calitate). Aşadar, jocul începe ca o zi de luni, ploioasă şi cu mers la şcoală/serviciu. Blazkowicz e aruncat în mijlocul furiei naziste şi, imediat după aceea, în mijlocul unei furii ceva mai vechi şi mai sinistre, aceea a morţilor vii (vorbesc de Castle Wolfenstein, nu de They Hunger sau altceva). Echipa SS responsabilă cu paranormalul a scos la iveală primele mumii, primii zombie, adică primele hârci şi mizerii vii care ar fi trebuit să rămână moarte, dar n-au rămas din motive de Führer. Blazkowicz are arme, dar asta nu prea contează, dat fiind că respectivii morţi nu se grăbesc deloc să moară din nou şi rezistă cu succes gloanţelor şi chiar grenadelor. Cu alte cuvinte, Blazkowicz are o zi de luni cum nu se poate mai proastă.

Marţi, cerul se înseninează puţin şi parcă e ceva mai bine. Blazkowicz pune mânuţa pe câteva arme mai solide, printre care Mauser-ul străluceşte ca o capodoperă a asasinatului la distanţă, iar MP40 zace pe peste tot. Mai mult, apare şi un automat cu amortizor, ceea ce schimbă mult filozofia jocului. Totuşi, chiar dacă a reuşit să iasă din catacombe, soldatul nostru are în faţă încă o serie de sute de ina-


Masacru în X-Lab


Simpatic tipul, dar îi ies pe gură numai trimiteri la moarte sigură


Perfecţiunea detaliului... înaintea morţii


Partidă amicală pe aerodrom. Kobra e prin apropiere


Soldatul nazist – un om cu armă la cap


Deşi aşa pare, nu are nici o legătură cu doctrina creştină

mici doritori de promovare în rândurile Wehrmacht-ului, împrăştiaţi prin catedrale şi ruine. Aici apare şi o primă briză de aer proaspăt de ucigător pe care ne-o oferă producătorii în persoana Vrăjitoarei Naziste, membră a forţelor speciale oculte SS, care, de obicei, călătoreşte în grupuri şi atacă cel puţin năpraznic. Aceste femei sunt ultimul lucru pe care bărbăţelul nostru şi-l doreşte prin apropiere, chiar dacă mai toate au forme apetisante şi sunt îmbrăcate în provocatoare costume de piele neagră, foarte strânse pe corp.

Din câte se vede, dracul (la feminin) e negru, dar nu e chiar aşa de urât, aşa cum nici săptămâna lui Blazkowicz nu pare să decurgă prea rău. Cu toate că la sfârşitul primei misiuni un monstru cu prea multe guri (sau mai bine zis un monstru îmbrăcat în guri din cap până-n picioare) îl face pe Blazkowicz să creadă că aici se termină jocul, după ce este eliminată această problemă, săptămâna îşi reia cursul normal şi avansează spre o miercuri aparent plăcută, cu nori, dar fără cine ştie ce fenomene meteorologice neplăcute.

Începe acum o serie de misiuni plimbăreţe nevoie mare, care îl transportă pe jucător prin peisaje Project IGI-istice, prin Norvegia şi Germania, cu baze militare pline de hangare, U-Boat-uri, birouri, camioane, avioane, înconjurate de copăcei, lăculeţe, căbănuţe – toate infestate de nazişti (mai puţin lăculeţele, din motive de O2). Oricum, se simte îmbunătăţirea faţă de aerul solid de infect din catacombele de la început. Totuşi, pe măsură ce jocul avansează, decorul capătă din nou aspecte sumbre când Blazkowicz este aruncat în zone de război bombardate ca la carte sau prin laboratoare pline de monştri. Cu toate astea, jocul pierde mult din aspectul sinistru de la început şi capătă o tentă Saving Private Ryan foarte puternică, ceea ce nu e rău deloc. De fapt, mi se pare că partea aceasta a jocului este cea mai bine realizată: clădiri distruse, fabrici dezafectate, focuri deschise, pereţi prăbuşiţi.

X-Labs şi altele

După nenumărate aventuri cot la cot cu o grupare de rezistenţă care, la un moment dat, capturează un tanc german şi, drept urmare, începe o misiune de „Apără tinicheaua", Blazkowicz se repede, cu capul înainte, în laboratoarele lui Deathshead, prieten bun cu Himmler şi înfocat susţinător al politicii expansionist-malefice a Führer-ului. Deathshead produce monştri, folosind mutaţii genetice şi magie neagră. În aceste condiţii, polonezul nostru american se trezeşte înconjurat de creaturi săritoare şi electrifiante, iar din când în când câte un Proto sau chiar Über Soldat (= maşinărie umanoidă, enormă, gândită pentru a fi invincibilă, dar care totuşi poate fi distrusă după ce, în prealabil, se dă jos armura de pe ea precum cojile de pe portocală).

Acestea sunt cu adevărat joile şi vinerile din Return to Castle Wolfenstein, când se apropie weekend-ul şi totul începe să pară roz. Şi cred şi eu că viaţa e mai roz când ţi-o poţi apăra de toate aberaţiile genetice cu ajutorul unei arme Tesla, a unei mitraliere cu 2000 de runde pe minut (maşină de tocat în toată regula) şi a unei arme semi-automate împrumutate definitiv de la băieţii cu paraşută şi costume negre care îşi fac apariţia undeva pe la jumătatea jocului şi tind să se înmulţească pe măsură ce se apropie weekend-ul.

La final, după o plimbare relaxantă printre sute de cadavre produse de Blazkowicz într-un palat supermodelat, vine sâmbăta şi, apoi duminica.

Culmea, week-end-ul începe ca o veritabilă zi de luni, cu multe catacombe şi mumii care vin să-ţi spună săru'mâna în faţă, dar acum lucrurile s-au schimbat, pentru că Blazkowicz toacă în stânga şi-n dreapta.

În fine, după ce toate pericolele sunt depăşite cu brio, Blazkowicz se găseşte faţă în faţă cu... Heinrich I, care vine însoţit nu doar de hoardele nemorţilor morţi... dar înviaţi, ci şi de o tânără necrofilă intelectuală iniţiată în ale magiei care, sub oblăduirea falnicului german de demult, se transformă într-o babornită cocoşată şi plină de negi, care cast-ează magii peste magii împotriva americanului polonez. Cu multe eforturi, cu tone de muniţie şi cu ajutorul unei bile suspendate care poate fi doborâtă cu câteva lovituri, maleficul Heinrich I poate fi redus la tăcere.

Dificultatea învingerii acestui „boss" de final constă mai mult dintr-un test al răbdării şi îndemânării decât din pericol efectiv la adresa integrităţii corporale a lui Blazkowicz. În cele din urmă, povestea ia sfârşit, Blazkowicz se duce într-o nouă misiune (Ce vacanţă, ce odihnă?!? Cu Wolfenstein 3 cum rămâne?). În plus, după orice duminică vine o nouă săptămână de lucru...

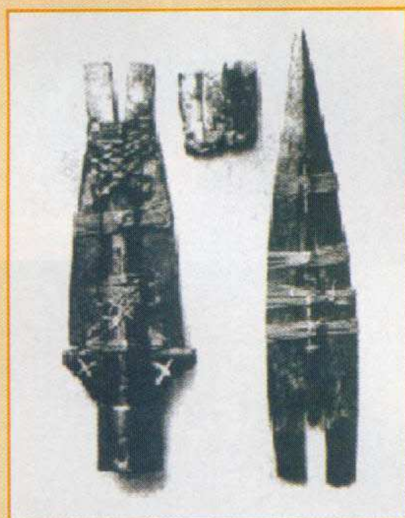
Total Wolfenstein

Aş îndrăzni să spun că grafica, sunetul (în special muzica) şi povestea din *Return to Castle Wolfenstein* se combină armonios, cu excepţia faptului că obiectul din titlu nu îşi face apariţia suficient de des pentru a motiva tema jocului. Dar asta nu prea contează... Oricine e pasionat de FPS-uri va fi tentat să joace şi să termine *RtCW* (dacă nu a şi făcut-o deja). Ideea din spatele jocului nu e rea: o combinaţie de shooter-action-adventure, cu un personaj cam standard, dar cu puncte puternice de per-

Heinrich I și Lancea Destinului

Data nașterii: cca. 876 d. Hr.
Data morții: 2 iulie 936 d. Hr.
Data „încarcerării" din Return to Castle Wolfenstein: 943 d. Hr.

Lăsând la o parte această inadvertență, personajul negativ și, în același timp, marele cvasi-absent din *Return to Castle Wolfenstein*, Heinrich I (Heinrich der Vogler - „Păsărarul") a fost un personaj mai mult eroic decât malefic în istoria Germaniei. **Activision** a văzut în Heinrich I ceea ce Bram Stoker și Francis Ford Coppola au văzut în Vlad Țepeș. În realitatea istorică, Heinrich I a fost rege al Germaniei, fondatorul dinastiei Saxone (918-1024). A întărit armata, a încurajat dezvoltarea orașelor, a readus Lorena sub control german (925) și





Istorie

a apărat granițele estice de atacurile păgânilor. I s-a spus „Păsărarul" pentru că, zice legenda, atunci când a fost anunțat că a primit tronul Germaniei, întindea plase pentru prins păsări (una din pasiunile sale).

Spre finalul domniei, a dus lupte împotriva maghiarilor și i-a învins în 933, cu zece ani înainte de „evenimentele" prezentate în intro-ul de la Return to Castle Wolfenstein. Se pare că în timpul acestei bătălii Heinrich I a avut asupra sa Lancea Destinului (Spear of Destiny). Există o întreagă mitologie în legătură cu această lance cu care centurionul Longinus l-a înjunghiat pe Iisus Hristos, după crucificare. Din rana provocată a țâșnit sânge și apă, care au vindecat boala de ochi de care suferea soldatul roman. Legenda spune că cel care posedă Lancea Destinului are puterea de a controla lumea dar, dacă o pierde, va muri imediat după aceea. Hitler a fost convins de adevărul acestui mit și a reușit să obțină Lancea, pe care a păstrat-o la Nürnberg. În ultimele zile ale războiului, la ora 02:10, pe data de 30 aprilie 1945, Lancea a intrat în posesia



RTCW

Armatei a 7-a americane, aflate sub comanda generalului Patton. În aceeași zi profeția s-a împlinit: Hitler s-a sinucis.

iD Software a produs o continuare a originalului Wolfenstein 3D numită *Spear of Destiny*. Acțiunea din SoD are loc înainte de cea din Wolfenstein 3D.

sonalitate. Aici se remarcă faimoasa lovitură cu piciorul, pe care am mai văzut-o doar în Duke 3D. Piciorul lui Blazkowicz știe foarte multe: deschide uși, îndepărtează inamicii care vor să „get physical" etc. Și tentele de personalitate din RtCW nu se limitează doar la atât: inamicii, în cazul în care primesc în custodie o grenadă pe cale de a exploda, fac tot posibilul să evite moartea prin împrăștiere și execută o dublă pe picior, urmată de o centrare a grenadei înapoi în capul lui Blazkowicz. Și multe altele, care merită descoperite de fiecare și care fac tot deliciul jocului.

Armamentul este și el la nivel de FPS WWII: dacă la început Blazkowicz are cuțit și Luger 9mm Parabellum, primește mai apoi MP40, Sten (armă cu amortizor, dar care, după un timp de foc continuu, se oprește pentru răcire), Colt Model 1911 (și în combinație de două pistoale), Thompson (eficientă și nu strică la restriște), Mauser (gălăgios, cu și fără lunetă), FG42 (arma parașutiștilor SS), Snooper Rifle (armă experimentală, cu amortizor și lunetă cu infraroșu; foarte puțină muniție), Panzerfaust (lansator de rachete, pentru luptele mai dure), Venom Gun (2000 de runde/minut spune totul), Flamethrower (barbeque, party etc.) și, în fine, suprema Tesla Gun. Dinamitele și grenadele stau și ele cuminți printre mărunțișurile și brelocul din buzunarul lui Blazkowicz; le scoate din când în când, de fațadă. Unele dintre arme folosesc muniție comună (mai puțin grenadele, pe care încă nu am aflat cum să le reîncarc...), ceea ce e un avantaj și uneori un dezavantaj.

Așadar, dragii mei, aici încetez a vă povesti despre Întoarcerea la Castelul Wolfenstein, pentru că tocmai am fost izbăvit de tilincuță și, ca un Străjer ce mă aflu, mă duc să mai execut o Gâlceavă-n cer. Heil Blazkowicz!

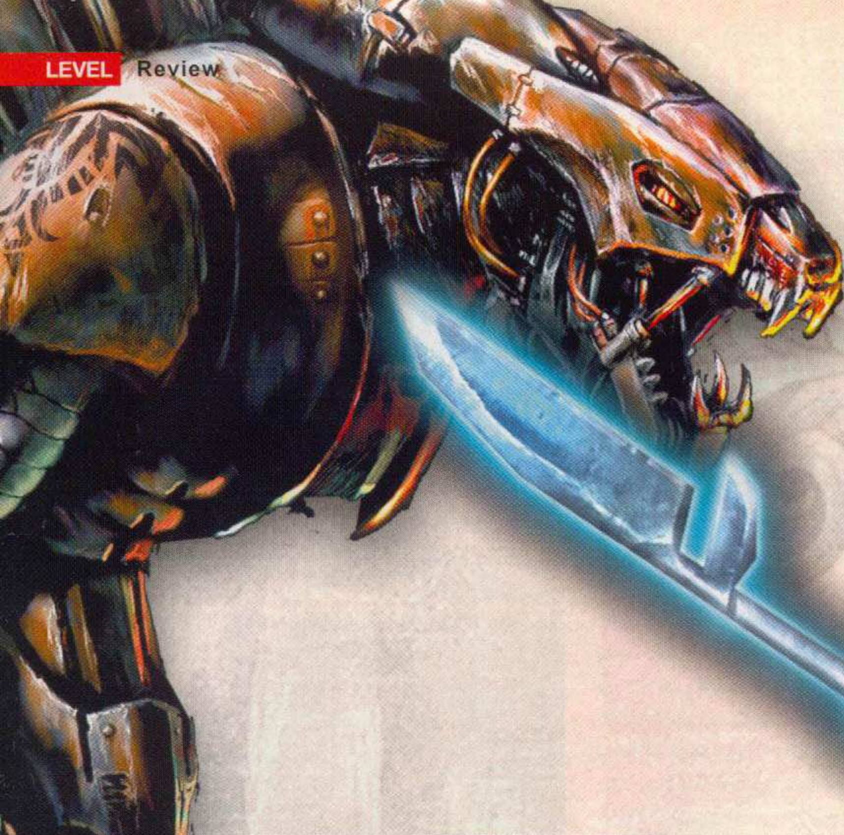
Mike

P.S. Multiplayer-ul din *RtCW* este o cu totul altă poveste decât singleplayer-ul. Rămâne pe altădată...

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Return to Castle Wolfenstein
Gen	FPS
Producător	Gray Matter Studios
Distribuitor	Activision
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor	P II 400 MHz sau Athlon
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica	17/20
Sunet	14/15
Gameplay	29/30
Feeling	05/05
Storyline	08/10
Multiplayer	08/10
Impresie	08/10
ON-LINE	www.activision.com/games-wolfenstein







Etherlords

Stăpânii magiilor se confruntă pe monitoarele noastre

De-a lungul istoriei, nemții și rușii s-au confruntat deseori; alteori, forțați de evenimente, reușind să și strângă mâna amical. Jumătatea secolului trecut a fost din nou marcată de o serioasă confruntare care a pus cele două popoare față în față. Dacă atunci s-au măcelărit, conduse fiind de doi despoți, Hitler și Stalin, la începutul acestui secol nemții și rușii și-au dat mâna frățește. Și nu este vorba de orice nemți, ci de cei care lucrează la studiourile **Fishtank**, și nici de orice ruși, ci de cei de la **Nival Interactive**. Cele două firme au colaborat la realizarea a două jocuri interesante, lansate aproape concomitent la sfârșitul anului trecut. Unul dintre aceste jocuri este și *Etherlords*, o strategie turn-based care a reușit să ne cucerească pe toți, aici în redacția LEVEL.

Mai bun ca Heroes?

De unde comparația cu acest joc? Simplu. Deoarece dintre toate strategiile pe ture apărute până acum, Heroes of Might and Magic este cel mai asemănător. Ca să fiu și mai exact, jocul este o îmbinare foarte reușită a două jocuri celebre. Pe unul dintre ele, și anume Heroes of Might and Magic, l-am amintit deja, iar al doilea este Magic: The Gathering.



Unde-s doi puterea crește și dușmanul tot sporește!



La poarta castelului bătea... și Ștefan nu era...

Etherlords pune față în față patru civilizații, mai puține decât cele din Heroes of Might and Magic, aliate două câte două. Bineînțeles, două dintre ele vor fi reprezentantele răului, în timp ce celelalte două vor fi vajnice apărătoare ale legii și ordinii. Exact ca și în Heroes of Might and Magic, jocul se va desfășura pe o hartă 2D populată cu tot felul de monstruleți care-și așteaptă cuminți rândul la abator. Pe aceeași hartă sunt răspândite tot felul de clădiri, mine, ruine, artefacte sau resurse care se îndeletnicesc cu aceeași activitate: „așteaptă să fie băgate în seamă de vreun erou." Dacă în seria de jocuri Heroes harta era împodobită cu destul de multe castele, în Etherlords, fiecare hartă, deci fiecare misiune, nu va deține decât câte un singur castel pentru fiecare parte implicată în conflict. Pierderea castelului (acesta nu poate fi cucerit, ci doar distrus) înseamnă automat înfrângerea. Nici nu este nevoie, de altfel, de mai mult decât un castel, deoarece atribuțiile lui sunt destul de reduse. În castel vor apărea noii eroi aduși pe lume prin forța magică și tot aici vor putea fi activate diverse magii globale. Unde sunt construite trupele? vă veți întreba. Ei bine, asupra acestui aspect voi reveni ceva mai târziu când voi discuta aspectul Magic: The Gathering al jocului.


Dansul ploii în interpretarea Orcilor

În cea mai mare parte a jocului vă veți plimba eroul sau eroii pe toată harta adunând resurse și eliminând adversarii incomozi. Hărțile sunt bine realizate, din punct de vedere grafic, fiind pline de viață (a se citi animație) cu mici tendințe către 3D. Din păcate, acest lucru va afecta serios performanțele sistemului, iar pe hărțile mai mari deja începe să se miște exasperant de încet.

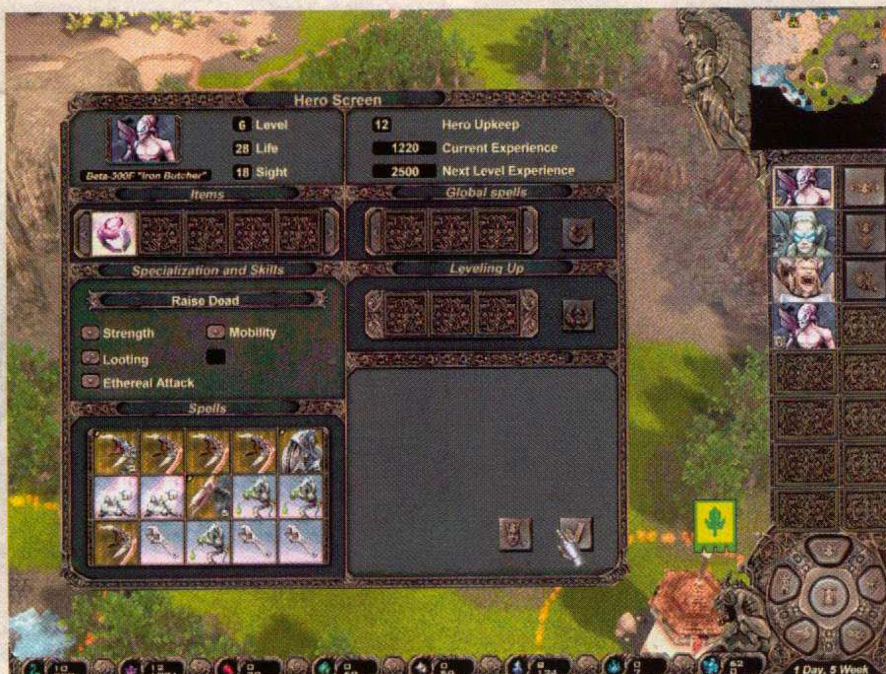
Vine însă și acel moment în care vei întâlni un inamic și vei fi nevoit să-l elimini. Atunci jocul se va muta într-o nouă fereastră complet 3D, în care cei doi eroi se vor trezi față în față gata de un duel până la moarte.

O carte a morții

Fiecare erou dispune de un set de cărți, asemeni deck-urilor din Magic: The Gathering, set ce conține nu mai mult de 15 cărți (din păcate). Aceste cărți vor reprezenta magiile ce pot fi folosite de erou în timpul luptei, fie ele summon-uri, magii ofensive sau defensive. Lupta se desfășoară pe ture succesive, conținând exact aceleași faze ca și jocul din care s-au inspirat. Se va trece pe rând prin fazele de tapare, summon-are, atac, blocare și așa mai departe. Scopul luptei, ca și în Magic: The Gathering, este să elimini eroul. Revenind la cărțile și magiile eroilor, vreau să mai menționez că aceste seturi de cărți sunt specifice fiecărei rase în parte. Practic, nu ai nici o posibilitate de a crea deck-uri mixte, nu poți folosi decât cărțile rasei de care aparține eroul respectiv. Aceasta, adăugată la faptul că nu-ți poți transporta nici măcar un erou între scenariile campaniei, a reușit să diminueze mult din plăcerea de a juca EtherLords.

Magiile se împart în mai multe categorii, primitive, obișnuite, rare și foarte rare. Cele primitive sunt foarte ieftine, intră în dotarea oricărui erou încă de la începutul carierei sale și pot fi folosite fără absolut nici o restricție. Toate celelalte magii, în funcție de complexitatea lor, vor necesita rune pentru a putea fi utilizate. Ai runele, poți să le folosești. Nu ai rune, atunci te poți trezi în mijlocul unei lupte că „n-ai gloanțe la pușcă".

Din nou, nu pot decât să remarc aspectul grafic, precum și cel sonor, cu care jocul ne bucură din plin. Dacă în cazul acțiunii de pe hartă grafica bogată în detalii nenorocește procesorul, în timpul luptelor, în pofida efectelor vizuale complexe și multiple, jocul se mișcă fără probleme.



Aveți cumva nevoie de un erou?

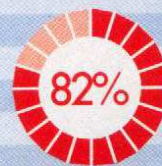
Modul în care creaturile sunt aduse în joc (summon), animația acestora, ca și decorurile și efectele magiilor sunt literalmente mostre de artă digitală ce vin în susținerea ideii că rușii sunt mult mai creativi decât se așteaptă lumea.

În acest moment *EtherLords* este fără îndoială cea mai bună strategie pe ture existentă pe piață. Dacă nu ar fi existat acele mici „neplăceri" cauzate de cerințele de sistem ridicate și a unor mici inconsistențe de gameplay, în mod cert ar fi putut rivaliza cu succes cu orice strategie a genului. Un lucru este sigur: până la apariția lui Heroes of Might and Magic IV, *EtherLords* va fi cel mai bun.

Claude



LEVEL	Date tehnice
Titlu	Etherlords
Gen	TBS
Producător	Nival Interactive
Distribuitor	Fishtank Interactive
Ofertant	N/A
Procesor	P III 500 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 32 MB
LEVEL	**Nota Review**
Grafica	19/20
Sunet	14/15
Gameplay	23/30
Feeling	04/05
Storyline	07/10
Multiplayer	07/10
Impresie	08/10
ON-LINE	www.fishtankgames.com



Battle Realms

Ținuturile asiatice în conflict

Asia îndepărtată (China, Coreea, Japonia) a constituit întotdeauna o atracție pentru partea noastră a lumii. Distanța considerabilă dintre noi ne-a făcut să apreciem cultura și modul de viață ale celor de acolo, dar cu o umbră de reținere cauzată de diferențele multiple de mentalitate. Într-un număr anterior al revistei a fost prezentată o strategie în timp real a cărei desfășurare se baza pe cultura asiatică: Shogun - Total War, cu o abordare aplecată spre reprezentarea istorică.



Battle Realms este de asemenea o strategie în timp real, realizată de Liquid Entertainment. Acțiunea acestuia se petrece pe undeva prin partea aceea a lumii, dar un pic mai greu de poziționat exact geografic din cauza amalgamului de elemente ce provin din culturile diferite ale lumii asiatice. Deosebirile dintre cele două jocuri sunt multe. Ele pornesc de la viziunea diferită pe care au avut-o realizatorii pentru perioada medievală asiatică. În *Battle Realms* lumea este fantastică, eroii au întotdeauna puteri magice care le oferă o capacitate mai mare de luptă și posibilitatea de a folosi anumite tehnici magice împotriva dușmanilor. Dar să intrăm un pic mai adânc în detaliile jocului.

Latura economică

Ca orice strategie ce se respectă, *Battle Realms* are o componentă de management al resurselor. Două resurse sunt cele mai importante, ele fiind și inepuizabile cu o condiție. După cum cu siguranță știți, strămoșii chinezilor de astăzi, la fel ca și cei contemporani nouă, au un aliment de bază: orezul. La capitolul acesta, națiunea română a reușit să-i depășească tehnologic pentru că noi am evoluat de la mămăligă la pâine dar, dacă stai un pic să te gândești și iei în calcul numărul imens de chinezi din lumea noastră, îți dai seama că saltul pe care l-am făcut de la mămăligă la pâine nu a fost chiar atât de inspirat. În mod sigur eram demult în toată Europa dacă rămâneam pe mămăligă.

Dar orezul nu crește din piatră seacă. Mai trebuie să avem și mlaștini propice unei astfel de culturi (pe o hartă găsim câteva locuri mai întunecate unde apa este mai abundentă și orezul a crescut de unul singur), precum și apa necesară irigării câmpului. Deci resursele sunt: orezul și apa. Culturile sunt strânse de țăranii ce ies dintr-o căsuță care nu costă nimic pentru a fi produsă. Sărmanii țărani sunt cei mai exploatați în acest joc. Căsuța îi scoate pe bandă rulantă pe primii, după care timpul pentru a obține un țăran nou crește progresiv cu numărul de unități pe care le deții. Producția de oameni se oprește undeva în jurul cifrei de 30. Apoi, aceștia se vor ocupa cu strângerea orezului, irigarea câmpului pentru obținerea unor noi recolte, transportul apei din lac până la căsuța care i-a făcut. O sigură soluție ar mai fi pentru ușurarea muncii pe care o depun: folosirea cailor sălbatici pe care îi găsesc pe hartă și pe care îi pot domestici, cu condiția de a avea un grajd deja construit. Aceștia pot fi folosiți apoi și în luptă, crescând eficiența samuraiului sau dragonului călare față de cel ce se bazează pe propriile picioare.

Latura războinică

Odată ce țărănușul nostru a construit un dojo, o arenă pentru arcași sau ceva ce ar trebui să arate ca o fierărie, dar de fapt este un atelier de artilerie medievală, a avansat la faza următoare și va putea

să treacă la antrenarea unităților. Problema este că tot țăranii se vor antrena pentru a deveni puternicii luptători. Cu fiecare samurai antrenat va mai dispărea un țăran și veți avea surpriza de a conduce la un moment dat o armată de vreo 27 de oameni și a rămâne doar cu 3 țărani, deoarece numărul maxim de unități este 30. Dar, pe măsură ce unitățile voastre vor muri în luptă, căsuța noastră va da iarăși drumul la producție și vor începe să apară iarăși țărani pe bandă rulantă. Fiecare luptător care a primit un „training" într-una din facilitățile special create va putea fi antrenat și în celelalte. Va fi o adevărată surpriză să vezi cum se schimbă omul de la o casă la alta: intră în arena pentru arcași un subțirel care arată ca un păianjen cu 2 aruncătoare de rachete în mână (efectul artileriei) și iese un burtos, campion de sumo, cu un tun imens în spate. Probabil cea mai mare surpriză va fi să vezi cum un țăran nespălat intră într-un palat ce ar fi un fel de baie publică japoneză și, după un minut, două, iese o frumoasă geishă cu puteri tămăduitoare. Varianta oficială ar fi că domnul țăran a înlocuit geisha la treburile pe care le avea prin baie. Vai de clienții care mai intră acolo după ce am înlocuit 2,3 gheishe cu niște țărani în puterea cuvântului.

Alte clădiri ce mai pot fi construite vor diminua efectele pe care loviturile dușmanilor le au asupra luptătorilor tăi. Turnul de apărare este foarte bun deoarece are o rezistență mare și, cu un tunar în vârf, este aproape invincibil. Din păcate, până construiești un centru de oraș vei putea ridica un singur turn de apărare.

Altarul ridicat zeului suprem va acorda luptătorilor tăi ce își permit un moment de reculegere să capete puteri mistice. Fiecare luptător are câte o rezervă de mana care se consumă în momentul în care aleargă sau când lansează magia pe care o capătă în altar. În luptele din campanie vei avea plăcerea de a întâlni o mulțime de prieteni cu o pregătire superioară în luptă ce se vor alătura eforturilor tale sprijinind cauza pe care o susții. Aportul pe care-l aduc acești Zen Masters este important deoarece se descurcă foarte bine în luptă și au puteri magice ce le permit să îmbărbăteze samuraii tăi, să-i sperie pe inamici, să mărească procentajul de damage pe care-l produc armele de foc sau să întărească propria defensivă. Punctele de Ying și Yang se obțin din victorii, putând fi folosite pentru îmbunătățirea parametrilor diferitelor unități.



Dezorganizarea din primele bătălii

Luptele vor fi mai mult tactice. Este foarte important să vă așezați unitățile de arcași sau tunari în spatele trupelor mai puternice în lupta corp la corp, deoarece vor fi protejate de aceștia, iar eficiența lor este mai mare de la distanță. Nu trebuie uitat avantajul terenurilor mai înalte ce oferă o rază mai lungă loviturilor de la distanță. De asemenea, un turn construit în apropierea câmpurilor de orez inamic va omorî țăranii și va sărăci hangarele dușmanului, slăbind astfel puterea armatei sale.

Latura distracției

Jocul poate fi abordat în campanie, skirmish sau multiplayer. Narațiunea campaniei este interesantă: Kenji se întoarce în patria sa după 7 ani de exil. Acum va avea de ales: se aliază cu Dragon Clan și salvează tărâmul de cotropitori sau se alătură la Serpent Clan și cotropește ținutul la fel cum a făcut și tatăl său pe vremuri. Indiferent de alegere, va intra în conflict cu Lotus Clan și cu nobilii Wolf Clan. Undeva în fundal va pluti întotdeauna un mister din trecut care va fi rezolvarea tuturor conflictelor. Skirmish-ul îți permite o mare varietate de setări pentru a juca întocmai pe gustul fiecăruia.

AI-ul este destul de bun și nu vă veți plânge de acest lucru (poate doar de faptul că veți lua bătaie de prea multe ori). Grafica jocului este bine realizată. Detaliile, efectele speciale sunt încântătoare. Dar, deși s-a dorit o grafică 3D, aceasta este mult prea mult. Există o mică diferență de vreo 10 grade a unghiului de vedere asupra terenului de joc, prin rotița mouse-ului, ceea ce nu înseamnă însă o grafică 3D cum am văzut în Emperor: Battle for Dune. Așa-numitul Fog of War care îngustează și mai mult vizibilitatea jucătorilor nu face altceva decât să accentueze spațiul mic și numărul mic de unități pe care le are jucătorul la dispoziție. Sunetele și zgomotele sunt puternice, deși accentul samuraiului este mult prea americanizat.

Ce ar mai fi de spus: un joc drăguț, care poate să câștige simpatia unora, dar nu va satisface pe fanii trupelor numeroase (când mă gândesc la cele 8.000 de unități din Cosacks) și a tacticilor îndelung elaborate.

Sebah

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Battle Realms
Gen	RTS
Producător	Liquid Entertainment
Distribuitor	Ubi Soft Entertainment
Ofertant	Ubi Soft Romania tel. 01-2316769
Procesor	P II 333 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 8 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica	15/20
Sunet	13/15
Gameplay	25/30
Feeling	04/05
Storyline	08/10
Multiplayer	08/10
Impresie	07/10
ON-LINE	battlerealms.ubi.com



FIFA 2002

Încă un an, încă un simulator de fotbal de la EA Sports

Când încep să povestesc de jocurile FIFA, mă simt ca un bătrân ce stă în balansoar cu păturica pe picioare și un nepoțel pe genunchi, căruia îi povestește întâmplări din vremurile glorioase când încă îl mai țineau picioarele și bătea mingea pe maidanul din curtea școlii. Pur și simplu trăiesc cu senzația că FIFA a fost alături de mine toată viața, astfel încât afirmația următoare, și anume că FIFA este una dintre cele mai longevive serii de jocuri, nu este deloc departe de adevăr. Cine știe, poate chiar este CEA mai longevivă serie (sportivă)...

Un nou sufix

Nu mai contează de unde s-a început sau care este cel mai vechi joc FIFA, important este că acum ne putem delecta cu acel component al seriei ce poartă sufixul 2002. Înseamnă asta că acest joc este cel mai bun dintre toate? Din păcate pentru noi și pentru simulatoarele de fotbal, răspunsul este tot NU, ca și în cazul FIFA 2001 și FIFA 2000. Chiar și în acest moment FIFA 99 este fără nici o umbră de îndoială cea mai de seamă realizare. Îmbucurător însă pentru toți fanii acestui gen este faptul că, totuși, *FIFA 2002* este mai bun decât celelalte două jocuri menționate. Ba chiar mult mai bun.

Și când afirm acest lucru nu mă refer strict la aspectul grafic al jocului, unde prima și ultima impresie a fost de altfel că se putea mult mai bine. Dacă trecem cu vederea cut-scene-urile de la înscrierea golurilor, care mi s-au părut cele mai slab realizate dintre toate jocurile FIFA produse până acum, vom putea remarca în schimb animația extraordinar de realistă a jucătorilor. Modul în care se mișcă, sar la cap, fentează sau șutează este absolut remarcabil. Privind doar din această perspectivă ți-ar fi



O pasă în adâncime ce valorează un gol...



Orice ai face în situația asta, numai la centrare să nu te gândești.

destul de greu să faci diferența dintre o transmisiune în direct și un meci de FIFA. Din păcate pentru joc, nici capitolul sunet nu mai strălucește ca altădată, chiar dacă pe soundtrack vom găsi nume celebre precum Gorillaz sau DJ Tiesto. Comentariul este slab, mult prea repetitiv și fără nici un pic de pasiune, iar în plus nu se mai simte atmosfera de stadion.

Și totuși, se joacă

Micile scăpări tehnice au șanse mari să scape neobservate dacă utilizatorul este absorbit de jocul propriu-zis. Ultima generație de jocuri FIFA devenise de-a dreptul frustrantă, practic, tot jocul se limita la a arunca mingea pe extreme de unde se centra, iar foarfecile atacanților erau de neoprit. FIFA nu mai era un simulator, se transformase într-un arcade în care cine executa mai perfect această mișcare câștiga. Strigătele disperate ale fanilor serie au avut ecouri și prin sălile **EA Sports** care odată cu *FIFA 2002* a introdus un nou sistem care să îndepărteze acest aspect neplăcut al simulării.



Asta numești tu apărare!!! Și bunică-mea ar fi reușit un tackling mai sănătos.

Astfel au apărut un-doi-urile sau pasele la întâlnire. Acestea două sunt de departe cele mai reușite noutăți aduse de *FIFA 2002*. Sunt mai greu de stăpânit, dar, odată ce te-ai dumirit cum funcționează, poți distruge aproape orice apărare din lume, oricât de bine organizată ar fi aceasta. Cea mai mare parte a golurilor reușite de mine au fost înscrise din astfel de acțiuni, fapt ce într-o oarecare măsură reflectă realitatea foarte bine. Dacă pentru realizarea unui un-doi este necesară apăsarea unei taste în condițiile de joc adecvate, pasele în adâncime ar fi rămas la stadiul de dorință dacă **EA Sports** nu ar fi introdus bara de forță a execuției. Fie ea pasă sau șut, în momentul apăsării, o bară de forță începe să se umple, iar la eliberarea tastei respective jucătorul va imprima mingii forța reflectată de acea bară. Astfel vei putea controla destul de bine jocul, pasând la înaintare exact la punctul de întâlnire potrivit sau poți expedia spre poartă o torpilă de la peste 30 de metri. Având în vedere noul sistem de expediere a balonului, va trebui să aveți grijă să nu uitați să indicați și direcția pe care să se deplaseze mingea, deoarece assist-urile în acest caz s-au cam diminuat. Atunci când sunteți în posesia balonului, veți putea observa cum coechipierii încearcă să ajungă în poziții favorabile. Dacă reușesc acest lucru, atunci îți vor semnala prin ridicarea brațului și imediat sub el va apărea o dâră colorată ce reprezintă direcția pe care se deplasează ca și distanța aproximativă pe care o poate acoperi în cazul unui sprint. Acestea sunt indicații prețioase (la propriu), în funcție de care îți poți da seama de direcția și forța pasei pe care urmează să i-o trimiți.

Spuneam mai devreme că efectele devastatoare ale jocului pe flancuri au fost diminuate. În realitate a cam fost eliminat direct. Nu știu cum se face, dar nu am reușit decât un singur gol din centrare. Poate că sunt eu mai greu de cap sau degete, dar nu reușesc să fac sub nici o formă jucătorii să-mi sară la cap sau să lovească mingea din voleu. Indiferent de centrare vor aștepta cuminți ca mingea să le pice pe tavă, o vor stopa și abia apoi vor încerca să șuteze. Astfel lovitura de cap sau voleul îmi lasă mai mult senzația de noroc/întâmplare decât de abilități. Și că tot am ajuns aici, mi se pare un pic exagerat timpul necesar pentru a trimite mingea cu toată forța spre poartă atunci când ești în careu. Dacă încerci un șut din prima, chiar și în cazul unei pase, vei constata că îți este aproape imposibil, de vreme ce o scurtă apăsare a butonului de șut (pentru a profita de poziționarea proastă a portarului sau de lipsa marcajului) va trimite mingea spre poartă cu o viteză care ar face și un melc mândru de el însuși.

Puse toate cap la cap, FIFA 2002 este un joc de fotbal, mai aproape de simulare decât străbunii săi, dar încă departe de standardul impus cu mult timp în urmă de FIFA 99. Închei acest articol cu un ultim strigăt disperat: Unde ne sunt driblingurile?

Claude









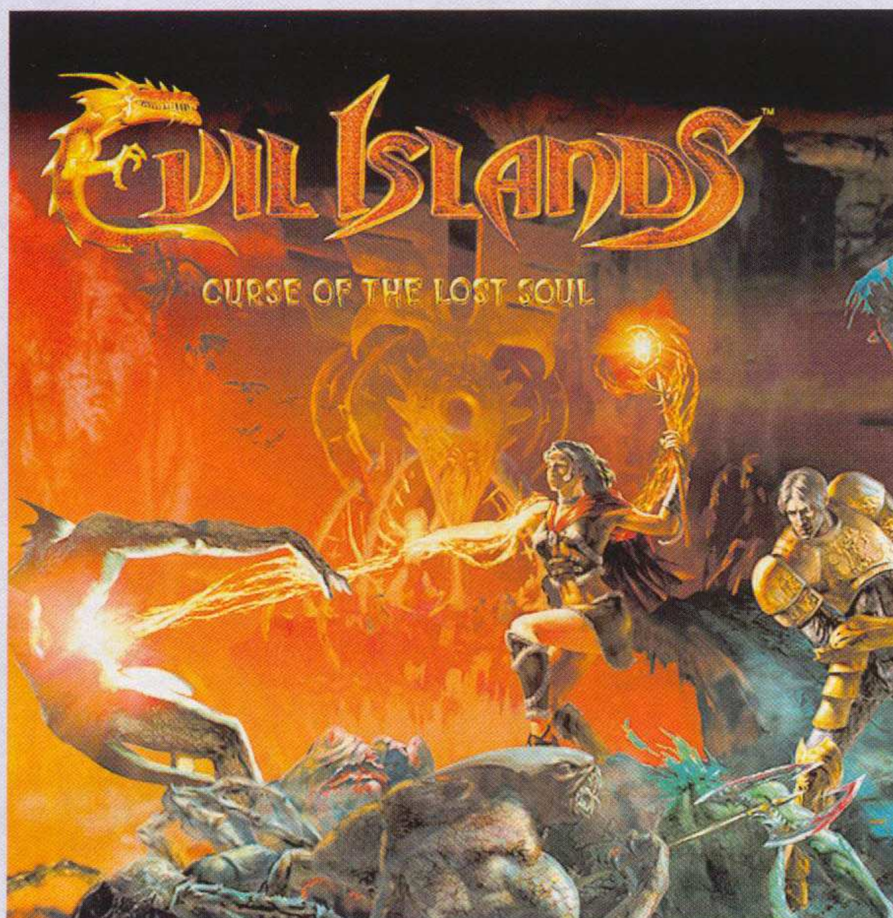


Asta înseamnă un un-doi reușit

LEVEL	Date tehnice
Titlu	FIFA 2002
Gen	Fotbal
Producător	EA Sports
Distribuitor	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution tel. 01-3455505
Procesor	P 200 MHz
Memorie RAM	32 MB
Accelerare 3D	minim 4 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica	17/20
Sunet	13/15
Gameplay	24/30
Feeling	04/05
Multiplayer	15/20
Impresie	08/10
ON-LINE	www.fifa2002.ea.com





Cooperare ruso-germano-franceză pentru un... RPG

Nu cu mult timp în urmă o astfel de colaborare ar fi fost de domeniul fantasticului, dar ca întotdeauna jocurile dovedesc că pot sparge orice bariere umane.

Rușii de la **Nival Interactive** și germanii de la **Fishtank Interactive** sub oblăduirea francezilor de la **Ubi Soft Entertainment** s-au dovedit foarte prolifici anul trecut.

După Etherlords, despre care puteți citi tot în această ediție **LEVEL**, cei doi producători au lansat și un RPG pe numele său *Evil Islands*.

Amnezie...

Amnezie = pierdere parțială sau totală a memorie datorate unei boli, unui șoc psihic sau traumatism. Acesta este și diagnosticul pe care îl primește prietenul nostru Zak, eroul aventurii în care va încerca să ne arunce *Evil Islands*. Acesta tocmai se trezește dintr-un somn lung, fără să-și mai poată aduce aminte cine este, de unde vine și cum a ajuns pe acea insulă pustie și uitată de lume. Pentru că un rău nu vine niciodată singur, va constata foarte repede că locuitorii acestei insule îl privesc cu teamă și respect, motivul constituindu-l condițiile misterioase în care a ajuns pe insulă, dar și faptul că a apărut dintre niște ruine ale unei civilizații dispărute cu milenii în urmă. Imediat ce va ajunge în primul sat, va afla și de ce oamenii au o asemenea frică de el. Potrivit unei legende, The Chosen va apărea într-o bună zi pentru a salva lumea și toate cele... deja sunteți familiari cu genul acesta de povestiri. Zak însă se amuză copios pe baza acestei legende și intră în pielea acestui The Chosen, deși este convins că nu există. Însă în aventurile sale, fie la cererea sătenilor, fie în căutarea memoriei pierdute, se va trezi pe urmele dispărutei civilizații Joon, iar deznodământul ar fi mai bine să-l aflați singuri.

...și trezire...

Vi s-a părut cam scurtă povestea? Normal, fiindcă așa și este... *Evil Islands* mi s-a părut unul dintre cele mai scurte RPG-uri pe care le-am jucat vreodată și dacă nu ar fi fost câteva elemente (despre care voi scrie puțin mai încolo) aș fi terminat jocul în câteva ore. Dar n-a fost să fie așa și m-am chinuit cu acest joc săptămâni întregi, zile și nopți. Evil Islands este un joc greu, dificil și nu în sensul bun (a se citi complex și antrenant), ci în sensul rău (mai pe românește frustrant). Dar înainte să vă povestesc de ce mi-am făcut inimă neagră jucându-l, vreau să amintesc lucrurile care m-au făcut să merg mai departe și să nu șterg jocul după prima jumătate de oră.



Discuție amicală între vechi „prieteni”



Uniformă de pe insula No. 2

Trecând peste faptul că am în sânge acest gen de joc, Evil Islands este o realizare extraordinară atât din punct de vedere tehnic cât și din punct de vedere gameristic. Dacă nu ar fi avut câteva elemente de-a dreptul puerile ar fi putut concura cu succes la un titlu de RPG al anului. Grafica jocului este superbă, detaliile și animațiile lăsându-te pur și simplu cu gura căscată. După cum puteți vedea și din imaginile ce însoțesc această prezentare s-a mers cu detaliul atât de mult încât poți număra zalele de pe armura personajului. În plus, poți manevra camera în orice mod dorești pentru a fi sigur că nu pierzi nici un moment acțiunea de sub control. Cel mai mult mi-a plăcut, deh – slăbiciune personală, faptul că orice modificare adusă echipamentului personajelor se putea vedea pe modelele efective din joc. I-ai pus omului un coif cu coarne, apoi îl vei vedea purtând acel coif peste tot pe unde va merge, inclusiv în cut-scene-urile de dialog.

Sunetul, un alt capitol important al oricărui joc de calculator, este și el bine reprezentat dacă ignori teatralitatea excesivă a dialogurilor dintre personaje. Sunetul este pozițional, în funcție de locul în care ești, poți auzi diverse creaturi văzându-și de treburile lor, după un anumit timp vei putea chiar să recunoști specia și numărul acestora după aceste sunete, fără să mai fie nevoie să le și vezi.

...la coșmar

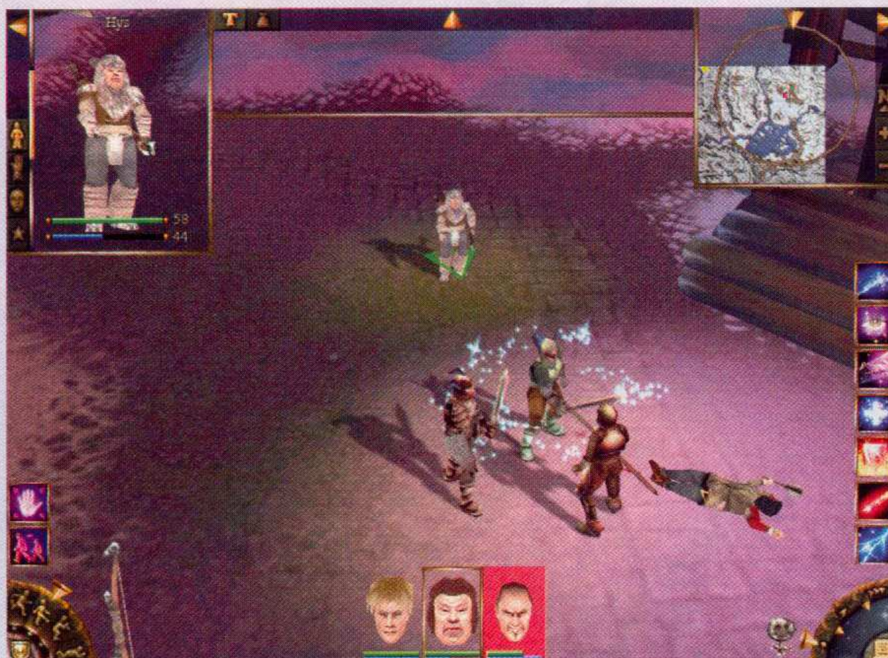
Și vine partea de gameplay, care în mod normal ar trebui să ne acapareze în primul rând. Din păcate, în ciuda unor inovații interesante, acest aspect al jocului lasă mult de dorit. Dintre lucrurile care m-au atras amintesc două în special. În primul rând, modul de obținere a echipamentului (fizic sau magic). Ca și în alte RPG-uri poți să găsești echipament pe căile clasice, adică pe cadavrele victimelor sau cumpărând din magazin. Pe lângă aceasta însă, poți să-ți construiești propriile obiecte în cazul în care ai toate elementele la dispoziție, mai exact o matriță și toate materiile prime (piele, blănuri sau metale). Mai mult decât atât, dacă ai o sabie de bronz și ai suficient oțel pentru a-ți construi alta nouă, poți distruge sabia de bronz și pe matrița acesteia să inserezi oțelul obținând astfel o sabie de oțel. Astfel poți avea echipamente bune la un preț destul de scăzut, cu atât mai mult cu cât mare parte dintre materiile prime se găsesc din abundență.

Al doilea element care m-a surprins plăcut este posibilitatea de a îndrepta atacurile personajelor către anumite părți ale corpului inamicilor, fapt ce poate uneori face diferența dintre victorie și înfrângere. Un magician fără mâini nu prea mai este periculos (dacă ați prins ideea).

Din păcate, elementele negative (frustrante) de gameplay sunt mai numeroase și mai „grele" decât cele pozitive. Prima mare bubă o constituie faptul că mult prea des se întâmplă să rămâi cu un singur quest de efectuat pentru a putea merge mai departe, dar să îți fie imposibil de realizat din cauza dificultății excesive. Mi se pare absolut anormal să-ți fie încredințat un quest, de genul ucide garda cutare pentru a-i lua cheia și a putea evada, de vreme ce într-o luptă cu el n-ai absolut nici o șansă. Mai mult, nici în cazul unui atac mișelesc pe la spate (backstab) nu ai șanse de reușită. Singurul mod prin care am reușit acest quest a fost să salvez chiar înainte de atac și să-l repet până când Backstab-ul a fost și critical (fapt ce indică o dependență mai mare de noroc decât de abilitatea personajului).

Și fiindcă am amintit de loviturile critice, manualul le descrie ca fiind lovituri puternice în zona capului sau a corpului, care pot cauza răni teribile, dar că șansa ca acestea să apară este destul de redusă. Atunci nu am înțeles de ce adversari mult mai slabi decât mine reușeau lovituri critice mai puternice decât mine (de genul 150 dmg el și 30 dmg eu) și mai ales de ce oponenții virtuali reușeau serii consecutive de 3-4 lovituri critice în mod constant.

De asemeni există diferențe grotești între situații teoretic aproape identice. De exemplu întâlnești un monstru în fața căruia nu ai nici cea mai mică șansă de succes, te retragi (normal) mai omori două-trei creaturi, faci rost de câteva puncte de experiență și câțiva galbeni. După aceea te întorci în sat, adaugi un câte un punct la skill-urile de atac și apărare, schimbi cizmele cu unele puțin mai bune și când te întorci la „monstrul cel dur" ai surpriza că-l măcelărești fără probleme, fapt ce denotă o rigiditate a engine-ului ieșită din comun.



Un bodyguard care mi-a făcut zile fripte



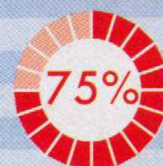
Cu un asemenea câine de pază n-ar mai trebui să am probleme

În ciuda tuturor acestor inconveniente, am continuat să joc. De ce? Nici eu nu știu, dar jocul are ceva care te atrage, deși dificultatea lui este concepută într-un mod brutal și artificial.

Claude

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Evil Islands
Gen	RPG
Producători	Nival Interactive Fishtank Interactive
Distribuitor	Ubi Soft Entertainment
Ofertant	Ubi Soft Romania tel. 01-2316769
Procesor	P III 450 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	minim 12 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica	20/20
Sunet	13/15
Gameplay	20/30
Feeling	02/05
Storyline	13/20
Impresie	07/10
ON-LINE	www.evil-islands.com





Pe aceeași linie cu Flashpoint, poate puțin mai tactic

Iată că, de la Tom Clancy citire, am fost loviți cu un alt titlu de tactical-military strate-geah!!! Genul care mă unge la suflet în cel mai plăcut mod! Este vorba desigur despre *Ghost Recon*, produs de către cei de la **Red Storm Entertainment** și distribuit de **UbiSoft**. Un titlu care ne propune să luăm parte la un conflict armat în care avem ocazia să ne demonstrăm calitățile de lider al unui mic grup de soldați de elită, dar și abilitățile de Bruce Willis, căsăpind de unul singur, sau mă rog, cu un sprijin minor din partea echipei, în funcție de situație, câteva duzini de soldați inamici.

Și pentru a înțelege mai bine situația în care suntem pur și simplu aruncați, haideți să ne legăm puțin de partea de storyline, destul de interesantă. Se face că este anul 2008, și un grup de radicali încearcă să reconstruiască vechiul bloc sovietic, folosind mijloace militare. Amu, dacă-i vorba de ruși, pot să stea americanii deoparte? Naaa!!! Unchiul Sam se decide să trimită un batalion al forțelor speciale care să asigure sprijinul său, forțelor Națiunilor Unite în operațiunile pe care acestea le desfășoară pe teritoriul fostelor republici sovietice în încercarea de a restabili ordinea.

Frumos scenariu! Tare frumos! Nu cumva să-i treacă cuiva prin cap să-l și aplice. Nu de alta, dar a mai scris domnul Tom Clancy asemenea scenarii, și s-au găsit foarte repede actorii și regizorul! (vezi 11 septembrie...)

D'ale jocului...

Dar mai bine să ne vedem noi de titlul nostru care, de ce să nu recunoaștem, în ciuda câtorva minusuri, reușește să impresioneze plăcut, mai ales în rândul iubitorilor genului. Misiunile jocului ne pun în situații dintre cele mai diverse, de la acțiuni în câmp deschis, pe timpul zilei, până la operațiuni de noapte într-un sat sau chiar la acțiuni urbane. Din acest punct de vedere, nu-i lipsește nimic titlului nostru. În ceea ce privește modul de joc, o analogie potrivită ar fi cea cu Rainbow Six. La începutul fiecărei misiuni ne vom constitui echipele cu care vom porni la luptă. Acest lucru va avea o însemnătate deosebită pentru desfășurarea misiunii, deoarece modul de control al soldaților va depinde de această fază a jocului. Tocmai de aceea, fiecare misiune trebuie minuțios analizată încă de la briefing și în funcție de situație vom constitui apoi echipele corespunzătoare. Trebuie spus că la fiecare misiune vor participa șase soldați care pot fi constituiți în maxim trei echipe (alpha, bravo, charlie). Uneori, distribuirea celor șase doar în două echipe poate fi cheia succesului, deoarece simplifică foarte mult modul de control asupra soldaților.

Mai trebuie menționat că fiecare dintre


Deschideți sau sparg ușa!


Camuflajul pentru asfalt funcționează !?!!??


Greu la deal cu boii mici... și Al-

băieți are o anume specialitate. Avem lunetiști, avem băieții cu mitraliere ușoare, avem geniștii (cei cu explozibilul) și avem mitraliere grele, cu rol de suport pentru activitățile celorlalți membri ai echipei. Astfel că trebuie să ținem cont și de acest aspect în momentul în care constituim echipa cu care vom porni la luptă.

Dacă după o misiune un soldat supraviețuiește, el va primi anumite puncte de experiență, pe care le vom distribui uneia dintre caracteristicile sale. În cazul în care unul sau mai mulți membri ai echipei noastre vor deceda, la următoarea misiune alți soldați se vor găsi pe lista din care noi vom putea alege componența echipei.



... d'ale AI-ului...

Să presupunem că am reușit să trecem cu brio peste faza legată de constituirea echipei, și intrăm în teatrul de operațiuni (ce frumos sună, parcă sunt reporter CNN). În primul rând trebuie spus că în afară de personajul pe care alegem să-l controlăm, toate celelalte vor fi preluate de AI. Și aici apare una dintre cele mai mari probleme ale jocului. Tocmai datorită AI-ului nici nu am mai insistat asupra caracteristicilor fiecărui soldat și asupra punctelor de experiență pe care le poate câștiga după o misiune. Și asta deoarece, cu sau fără acele puncte, AI-ul este la fel de slab. Nici nu apuci să te dezmeticești și te-ai și trezit că ai pierdut câte o echipă de trei soldați. Reiei misiunea, de această dată controlezi unul dintre cei trei soldați care fuseseră căsăpiți și, de unul singur, omori cinci-șase adversari. Dacă tu ai putut de unul singur, de ce nu a putut AI-ul cu trei oameni? Rămâne o mare necunoscută!

La fel de haotică este și chestia cu reîncărcatul misiuni, care lovește direct în realismul jocului. Și chiar dacă ar fi să ignorăm acest aspect, trebuie să vă spun că pentru a efectua operațiunea respectivă, trebuie să ieșim până în meniul principal al jocului, de unde înaintăm vreo două-trei ecrane, până ni se oferă posibilitatea încărcării unei salvări.

... și d'ale graficii

Din punct de vedere al graficii *Gost Recon* stă destul de bine. Practic, nu prea i se poate imputa nimic legat de acest aspect. Poate doar ceața care obturează vederea deranjant câteodată, dar în același timp reduce și câmpul vizual al inamicilor, astfel că șansele se păstrează egale. În rest, toate arată așa cum ar trebui să arate. Adică oamenii sunt oameni, casele - case și copacii - copaci. Serios vorbind, cu un sistem ceva mai puternic și un monitor sănătos, avem o priveliște minunată înaintea ochilor.

Sunetele completează peisajul grafic într-un mod fericit. La acest capitol avem zgomote de arme, discuții prin radio ale echipei, fraze rusești ale inamicilor, ploaie, vânt, natură și din când în când câte un motor de tanc, pe care l-am lăsat la urmă pentru că uneori numai a motor de tanc nu seamănă. Dar hai că trecem cu vederea...

Multiplayer-ul este, cum era de așteptat, punctul de maximă atracție pentru pasionați, ca în cazul seriei Delta Force. Există mai multe modalități de joc dar, oricare ar fi aleasă, feeling-ul este mult mai puternic și distracția este asigurată, astfel că nu trebuie ratată o astfel de experiență. Una peste alta, Ghost Recon a devenit unul dintre jocurile mele preferate, și nu cred că sunt singurul care afirmă acest lucru.

Dr. Pepper

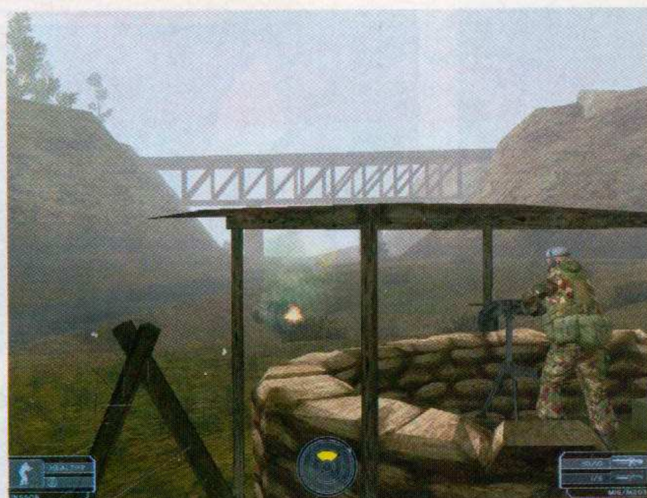
LEVEL	Date tehnice
Titlu	Ghost Recon
Gen	FPS Tactic
Producător	Red Storm Entertainment
Distribuitor	Ubi Soft
Ofertant	Ubi Soft Romania tel. 01-2316769
Procesor	P II 450 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica	18/20
Sunet	12/15
Gameplay	25/30
Feeling	04/05
Storyline	05/10
Multiplayer	09/10
Impresie	08/10
ON-LINE	www.ghostrecon.com





este.



Zbor pe lângă-un cuib de mitralieră

Dedicat celor care „știu"...

Acum câțiva ani, RPG-ul era un gen aproape uitat. Fiecare joc ce intra în această categorie era ori prea greu, ori prea urât sau pur și simplu deloc interesant pentru a atrage atenția gamerilor. Încetul cu încetul, conceptul de RPG se ducea la vale și cine știe unde s-ar fi aflat acuma toată bătaia de cap cu punctele de experiență dacă nu ar fi intervenit niște schimbări... Care schimbări purtau numele de Diablo, Fallout sau Baldur's Gate. Datorită acestor câteva jocuri geniale, fenomenul de RPG a început să revină în vocabularul gamerilor.

Astăzi ne confruntăm cu o situație total opusă celei de acum câțiva ani. Piața este suprasaturată de RPG-uri, multe clone și puține realizări de excepție; MMORPG-urile ne sar în ochi oriunde ne-am uita și toată lumea încearcă să profite cât poate din această revenire.

Chiar dacă majoritatea titlurilor de pe piață dau dovadă de o calitate ce lasă de dorit, există și câteva excepții.

Nu multe, nu foarte cunoscute, dar jocuri în care poți regăsi adevăratul farmec al RPG-urilor. Vorbesc aici de Summoner, Gothic, Arcanum și, desigur, *Wizardry 8*.

Opt

Seria Wizardry este una dintre cele mai longevive și de succes din istoria RPG-urilor (și a jocurilor, în general, dacă stau să mă gândesc un pic). *Wizardry 8* este un joc ce a avut o istorie puțin spus zbuciumată. A fost anunțat la început pentru sfârșitul anului 1998 (!!!), dar prin octombrie 1998 **Sir-Tech** (firma producătoare) a dat faliment, iar viitorul jocului a


Gărzile din oraș te pot ajuta în luptă


Vai, ce ochi frumoși!



Harta generală a ținutului

devenit incert. **Sir-Tech Canada**, sau ceea ce a mai rămas din Sir-Tech, a continuat să producă jocuri (Jagged Alliance 2) și s-a ocupat și de finalizarea ultimului joc din seria Wizardry. După ce JA2 a avut un succes financiar mai mult decât modest, **Sir-Tech Canada** s-a văzut ajunsă în situația de a declara și ea faliment. Din fericire, o echipă de oameni dedicați a continuat să lucreze la *Wizardry 8* și, încetul cu încetul, proiectul a ajuns la final. Datorită problemelor financiare și a fiasco-ului ultimului lor joc, cei de la **Sir-Tech Canada** nu au reușit să găsească un distribuitor pentru *Wizardry 8*. În cele din urmă, jocul a ajuns să fie distribuit în Rusia de către **Buka Entertainment**, iar în restul lumii de către **Electronic Boutique** (un lanț de magazine dedicate produselor software și jocurilor).

Cu toate că după ce jocul a fost finalizat, **Sir-Tech Canada** a rămas firmă doar cu numele, cu toate problemele și întârzierile suferite de acest joc, *Wizardry 8* se dovedește a fi unul dintre cele mai bine realizate RPG-uri din ultimii ani.

Wizardy 8 continuă povestea din Wizardy 7: Crusaders of the Dark Savant, unde Dark Savant reușise într-un final să pună mâna pe Astral Dominae, un obiect extrem de important ce conținea secretul vieții. În urmărirea sa pleacă cele două rase rivale, T'Rang și Umpani, precum și bravii tăi aventurieri. Destinația tuturor este Dominus, o lume aflată în apropierea Cercului Cosmic, locul de baștină al Astral Dominae-ului și al Lorzilor Cosmici. Dominus devine astfel locul în care se va da bătălia finală, locul în care se vor aduna toți cei care au fost implicați în lupta pentru controlarea secretului suprem (nu vă faceți totuși griji; puteți juca liniștiți fără să aveți cea mai vagă idee despre ce s-a întâmplat în jocurile precedente).

Universul pe care se bazează *Wizardry 8* este unul puțin spus ciudat. Când am văzut pentru prima oară că se vorbește de nave spațiale și calculatoare într-un univers ce părea fantasy 100% am avut o reținere. Recunosc că nu am jucat până acum nici un joc din serie, așa că mă simțeam pierdut într-o lume cu reguli de neînțeles. De fapt conceptul este unul atrăgător de simplu. Nu vă gândiți la o împletire a magiei cu tehnologia așa cum se întâmpla în Arcanum. Nu, aici toată acea tehnologie este privită de locuitorii lumii ca pură magie. Și se potrivește de minune... Nu există o delimitare între magie și tehnologie, o pușcă și o vrajă de fireball sunt cam același lucru pentru universul din *Wizardy 8*... lucruri considerate magice și privite cu respect și teamă de oamenii de rând.

Ca și concept de joc, *Wizardy 8* se

„Un plus de ajutor"

Dacă ar fi să spun totul despre *Wizardry 8*, nu mi-ar ajunge toată revista și știu că mulți dintre voi ar vrea să afle mai multe detalii despre joc, despre gameplay sau pur și simplu au nevoie de o mână de ajutor în legătură cu acest joc. Așa că am să vă recomand câteva site-uri ce vă pot ajuta:

www.volberding.com/Wizardry8/Wiz8Main.htm

www.tgeweb.com/ironworks/wizardry8/

www.tk421.net/wizardry/

dmoz.org/Games/Video_Games/Genres/Roleplaying/Wizardry_Series/Wizardry_8/



Doar o parte din „descrierea" personajului

poate defini ca un RPG de şcoală veche. Un RPG clasic, aşa cum se făceau pe vremuri, bine lucrat şi detaliat la maximum. Poate vă mai aduceţi aminte de Wizards&Warriors... Ei bine, R. Bradley, cel care a contribuit decisiv la succesul seriei Wizardry, a realizat acel joc. Chiar dacă mie unuia mi-a plăcut Wizards&Warriors, se pare că majoritatea gamerilor l-au găsit mult prea greu şi plin de bug-uri.

Aşa că, dacă vă număraţi printre ceea ce am numit mai sus „majoritatea gamerilor", ţin să vă spun că *Wizardry 8* are foarte puţine în comun cu W&W al lui R. Bradley.

Detalii mici şi mari

Primul pas pe care îl vei face în *Wizardry 8* se va concentra pe formarea unui party („echipa" cu care va trebui să duci la bun sfârşit jocul) ce va conţine iniţial un număr de 6 personaje, care se vor putea extinde până la 8 (este demn de remarcat faptul că, în cazul în care ai jucat Wizardry 7, îţi poţi importa party-ul cu care ai jucat atunci).

Ai de ales în primul rând între 15 clase diferite (mage, psionic, rogue, gadgeteer etc) şi o multitudine de rase, fiecare dintre acestea fiind predispusă unei anumite „meserii". Urmează personalizarea fiecărui personaj în parte, proces ce este strâns legat de clasa şi rasa aleasă pentru acel personaj. Vă recomand să nu trataţi cu uşurinţă această primă parte a jocului pentru că alegerile făcute acum se vor dovedi cruciale mai departe în joc. Şi mai ales nu vă speriaţi de multitudinea de opţiuni, fiecare abilitate, rasă, armă, etc. are o mică descriere ce vă poate influenţa decisiv alegerea. Fanii înrăiţi ai RPG-urilor vor fi cu siguranţă plăcut surprinşi de numărul imens de opţiuni şi combinaţii posibile.

Dezvoltarea personajelor se face, normal, pe bază de puncte de experienţă ce sunt obţinute de fiecare dată când ieşi victorios dintr-o luptă sau rezolvi cu succes un quest. Îţi poţi modela personajul după bunul plac, iar dacă nu eşti mulţumit de meseria pe care ai ales-o pentru unul dintre ei, o poţi schimba de fiecare dată când personajul respectiv trece la un nou nivel.

În afară de cursul pe care i-l imprimi tu unui personaj prin administrarea de puncte, acesta mai evoluează şi prin exerciţiu. De exemplu skill-ul de sabie al unui personaj va creşte ori de câte ori acesta va folosi sabia sau un personaj va deveni din ce în ce mai priceput în „forţarea" uşilor cu cât îşi foloseşte mai mult acea abilitate.

Luptele din *Wizardry 8* se desfăşoară pe ture, ceea ce îţi permite un control sporit asupra party-ului şi, implicit, o mai mare mobilitate în deciziile luate în timpul luptei. De asemenea, poţi decide poziţia ocupată de fiecare personaj, îţi poţi aşeza luptătorii puternici în faţă şi pe magii sau arcaşii mai slabi în spate. Fiecare personaj are o anumită rază de atac aşa că, dacă pui un luptător cu sabia undeva în spate, vei avea surpriza să constaţi că acesta nu îşi poate lovi inamicul pentru că nu poate ajunge la el.

Luptele din joc sunt influenţate ENORM de modul în care ţi-ai construit echipa şi fiecare personaj. Te poţi trezi la mijlocul jocului că magul tău îşi dă cu magia în cap pentru că nu este destul de bine antrenat pentru acea magie. Pe tot parcursul jocului luptele vor fi un fel de teste pentru a vedea dacă ţi-ai îndrumat bine party-ul şi ce mai trebuie schimbat, la cine, cât, când, de ce etc.

Eu unul am pornit cu stângul în joc, m-am aruncat cu capul înainte, nu m-am ocupat prea mult de creşterea personajelor mele şi m-am trezit într-un final că jocul este prea greu şi party-ul meu prea slab. Şi dă-i şi înaintează cu viteza unui melc turbat prin joc, schimbă ici şi colo până când totul a început să decurgă aşa cum am vrut eu.

Jocul se dovedeşte a fi infernal de greu câteodată. De exemplu, te întâlneşti cu câteva muşte blege pe un drum de ţară şi din două lovituri ieşi victorios. Bucuros nevoie mare mai



Nişte nedumeriţi...



Încă un quest rezolvat!



Scoateți patinele!



Mama lui Ștefan cel Mare!!! Fănel e acasă?!

mergi doi pași și dai de 10 luptători de nivel mai mare ca tine, înarmați până în gât și care sunt gata să te facă una cu pământul. Și dacă nu ai un party bine antrenat, s-a zis cu tine!

AI-ul inamicilor este devastator de bine realizat. Dau cu magii, te înconjoară, îți atacă personajele rănite sau încearcă să ți le anihileze pe cele mai puternice ca putere de foc... înțelegeți voi, genul de AI care te face să te urci pe pereți și te obligă să gândești foarte bine fiecare mișcare.

După ce îți smulgi părul din cap de câteva ori încercând să câștigi o astfel de bătălie îți vine să dai cu calculatorul de pământ dar, odată ce ai reușit să-ți învingi adversarii, viața va părea dintr-o dată luminoasă și plină de bucurii... până la următoarea bătălie.

Desigur, nu se rezumă totul doar la bătălii, arme și sânge, ci mai există și niște lucruri minunate numite quest-uri ce îți pot da mai multe puncte de experiență decât cinci lupte la un loc.

Lucrul cel mai important la Wizardry 8 este faptul că jocul este neliniar, așa că poți să rezolvi o problemă fie prin luptă, fie prin metode alternative. Și există un număr impresionant de combinații pentru că totul depinde de ce personaje ai în echipă, de ce fel de rase și clase sunt acestea, de câtă experiență ai acumulat, ce quest-uri ai mai rezolvat, pe unde ai mai fost înainte și ce item-uri ai mai strâns. Pe scurt, o libertate de mișcare cum nu am mai văzut de la Fallout 2 încoace.

La un moment dat în joc va trebui să alegi între cele două tabere: T'Rang și Umpani, și jocul va urma un curs diferit pentru ambele facțiuni, iar dacă ai importat un party din Wizardry 7, jocul va începe diferit în funcție de tabăra pe care ai ales-o în W7.

Că tot veni vorba de Fallout 2... Numărul imens de opțiuni disponibile, complexitatea jocului și atenția pe care trebuie să o acorzi fiecărui detaliu face din Wizardry 8 singurul joc care reușește să se apropie de ceea ce a realizat Fallout-ul. Și asta înseamnă enorm, având în vedere că Fallout reprezintă și astăzi pentru mulți standardul în ceea ce privește RPG-urile.

Fie noapte, fie zi/ Eu mă joc cu Wizardry

Chiar dacă jocul a fost în producție de acum câțiva ani buni, engine-ul grafic folosit este unul ce surprinde prin calitatea sa. Nu e foarte performant, dar își face treaba cu brio. În plus, unele locații ale jocului sunt absolut demențial gândite și reușesc să te impresioneze prin ingeniozitatea de care au dat dovadă level designerii din spatele jocului. Personajele din joc sunt foarte bine construite, se mișcă foarte natural și poți vedea efectele bătăliilor asupra lor (tăieturi, ochi învinețiți, bătături în palme).

Muzica este diferită pentru fiecare locație în parte și este foarte bine aleasă. Dar ceea ce reușește să impresioneze în ceea ce privește partea audio sunt vocile personajelor. Practic, jumătate din atmosfera jocului este dată de acestea. Sunt atât de reale și sunt folosite atât de bine încât completează cu brio personalitatea fiecărui personaj întâlnit în joc. Plus că te vei atașa cu mai multă ușurință de party-ul tău din momentul în care îi vei auzi conversând.

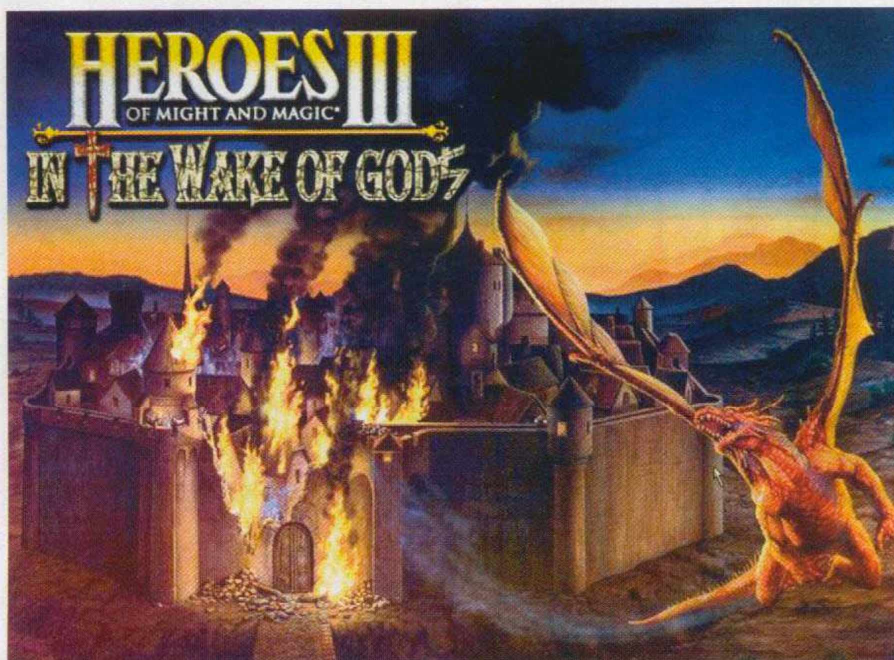
Wizardry 8 este un joc extrem de atrăgător și care te va face să îți petreci zile și nopți alături de el. Este un joc care, datorită cantității absolut impresionante de opțiuni, poate fi jucat de mai multe ori fără a repeta același traseu sau aceleași alegeri. Este un joc complex, dificil dar atrăgător, atmosferic și foarte, foarte acaparant.

Genul de joc care te face să uiți de tot și de toate... Cei care sunt obișnuiți să mănânce RPG-uri pe pâine vor avea de acum un nou subiect de discuții, iar ceilalți ar fi bine să învețe cum să împartă niște puncte de experiență pentru că *Wizardry 8* este deja un clasic ce nu ar trebui ratat de nimeni.

Mitza

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Wizardry 8
Gen	RPG
Producător	Sir-Tech Canada
Distribuitor	Electronic Boutique
Ofertant	N/A
Procesor	P II 233 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 8 MB
LEVEL	**Nota Review**
Grafica	16/20
Sunet	15/15
Gameplay	29/30
Feeling	05/05
Storyline	19/20
Impresie	10/10
ON-LINE	**www.wizardry8.com**





Pe ultima sută de metri, Heroes III și 1/2

Desigur, majoritatea dintre voi, FANaticii Heroes, sunteți conștienți de faptul că Heroes IV este programat pentru lansare luna aceasta. Știu că nerăbdarea este mare, știu că jucați seria Heroes de ani de zile (eu joc de 5 ani) și știu că vă întrebați ce caută acum un nou articol de *Heroes III* în paginile revistei. Ei bine, un colectiv alcătuit în cea mai mare parte din ruși specialiști în Heroes III s-a gândit să creeze un fel de preview pentru Heroes IV, un hibrid care să ne mai țină un pic ocupați. Mă rog, „un pic" este probabil prea superficial spus, deoarece pentru acest add-on veți avea nevoie de ceva mai mult timp și, cel mai important, de nervi de oțel. Înainte de a intra în amănunte, o să fac o comparație referitoare la stilul de joc, pentru *In the Wake of Gods*. Mulți dintre voi, probabil, ascultă Metallica. Cu siguranță vă aduceți aminte că acum câțiva ani trupa a abordat brusc un stil diferit de ceea ce a avut înainte, atât de diferit încât au fost nevoiți să se tundă (albumul Load). A fost mare scandal în lumea fanilor, unora le-a plăcut, altora nu, că Metallica nu mai e ce a fost, că nu mă mai interesează, că... Cu timpul însă, a început să placă, fanii și-au revenit la normal și au spus că da, Metallica e tot Metallica, iar stilul trebuia să se schimbe deoarece vremurile se schimbă. Cam așa și cu noul expansion. Stilul este oarecum diferit de clasicul Heroes, dar poate este o schimbare benefică, una care trebuia să se întâmple pentru a deveni încă o dată un joc cum nu s-a mai făcut vreodată.

Heroes III și 1/2

De ce „și 1/2"? Nu știu. Probabil că echipa rusească e mai bine informată decât noi în ceea ce privește Heroes IV și s-au gândit să ne protejeze inimile de șocul pe care îl vom avea la apariție. Sau, pur și simplu au aflat câte ceva din ce va avea Heroes IV, au făcut rost de câteva imagini și le-au adaptat la Heroes III. Oricum, asta rămâne de văzut. Să vedem acum care sunt diferențele față de Restoration of Erathia și add-on pack-urile ulterioare (Armageddon Blade și Shadow of Death). Cea mai mare și mai mare este aceea că nu prea mai avem de-a face cu o strategie pură turn-based. Heroes III este acum un quest cu elemente de strategie turn-based. Și nu vă speriați. Rămân luptele, iar în scenarii și multiplayer veți avea castele și veți putea reaborda stilul clasic de joc. În campanii însă veți fi un pic șocați. În primul rând, eroul nu mai are neapărat nevoie de un castel sau de o garnizoană. Veți putea umbla pe hartă și cu armata de o singură unitate fără să mai aveți grija castelului, bineînțeles dacă cei ce au creat campaniile vor asta. Hărțile sunt împânzite cu tot felul de puzzle-uri care trebuie rezolvate înainte de a trece la următoarea secțiune de hartă sau la următoarea misiune.


Așa începe primul scenariu făcut pentru WOG.

Veți discuta cu monștrii, veți găsi tot felul de artefacte, veți avea aliați care vă vor însoți, veți fi puși în situații care vor părea imposibil de rezolvat, nervii vă vor lăsa, creatorii ruși vor avea accese de sughiț ce vor necesita internare în serviciul de urgență etc. Deocamdată nu sunt gata decât trei campanii, dar o să mai apară încă trei, cât de curând. Sincer, trei campanii sunt mai mult decât suficiente pentru o lună, două de joc.



În traducere „Obiect inutil din Heroes IV". Fără comentarii.


Așa arată un oraș în Wog.

Noutăţi

Secţiunea de noutăţi este mare. O mulţime de îmbunătăţiri au fost aduse, de la grafică până la monştri şi artefacte. Referindu-ne la grafică, primul lucru care sare în ochi este vântul care bate printre arborii de pe hartă. Efectul vizual este foarte plăcut şi dă impresia de mai mult dinamism. Apoi, o grămadă de obiecte noi, majoritatea fără funcţie, dar care pot face aproape orice dacă ştiţi să folosiţi script-urile ERM (de care voi vorbi ceva mai târziu). Au fost adăugaţi o serie de monştri noi, vreo 14, unii cu caracteristici foarte interesante, ca de exemplu emisarii (cresc atack-ul, defense-ul, spellpower-ul sau knowledge-ul cu valori între 1 şi 3 în fiecare săptămână).

Avem noi monştri de nivel opt care vor putea fi recrutaţi numai dacă aveţi sub control clădirea specifică. Aceasta va fi situată pe hartă şi va trebui să luptaţi pentru ea cu alţi monştri de nivel opt. Ulterior, aceşti monştri se pot recruta numai dacă aveţi construită clădirea pentru nivelul şapte, şi doar unul de castel pe săptămână. Adică, dacă aveţi două castele şi ambele au nivelul şapte construit, veţi putea recruta 2 monştri de nivel 8 ş.a.m.d. Aceştia sunt: Supreme Archangel, Diamond Dragon, Lord of Thunder, Antichrist, Blood Dragon, Darkness Dragon, Ghost Behemoth, Hell Hydra, Sacred Phoenix.



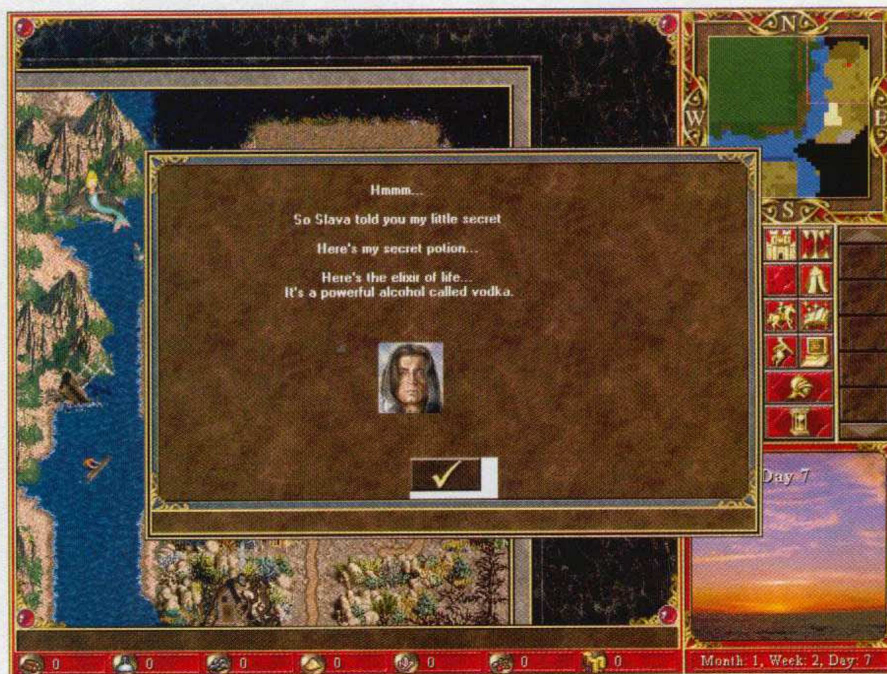
E uşor de trecut dincolo. Trebuie numai să faceţi o linie cu acelaşi relief.



Monştri noi: ghosts. Nu că ar conta în lupta de faţă.

Alte noutăţi

Noi caracteristici speciale au fost aduse eroilor, care pot acum transforma porţiuni de hartă explorate în porţiuni neexplorate (Veil of Darkness) sau pot reconstrui oraşele cum vor (Builder). Apropo de reconstruirea oraşelor, în *WOG* acestea pot fi demolate şi apoi reconstruite. Un erou fără specialitatea Builder poate reconstrui un oraş de tipul celui care a fost sau de tipul de oraş de care aparţine. Dacă are această specialitate, el va putea reconstrui orice tip de oraş. Pentru a învăţa cum se demolează şi se reconstruieşte, vă recomand sincer să parcurgeţi tutorialul. El vă va explica şi cum să lăsaţi trupe oriunde doriţi pe hartă. Încă un lucru care ajută mult este posibilitatea ca, în cazul în care întâlniţi monştri ce doresc să vă însoţească şi nu mai aveţi loc în armată, să daţi „dismiss" unei trupe şi să o luaţi pe cea de pe hartă. Foarte interesantă a fost şi ideea cu turnurile de apărare. Acum, acestea câştigă experienţă în luptă după o grilă fixă, care se concretizează apoi în mai mult damage pentru trupele adverse. Evident, această experienţă se pierde dacă eroul rămâne fără castel. O altă găselniţă este şi cea cu binecuvântările şi blestemele de care puteţi face rost la Sfinx. Dacă răspundeţi corect la mistica întrebare, veţi fi binecuvântaţi, iar dacă nu, blestemaţi, ceea ce vă va aduce de la câştiguri săptămânale de aur sau alte bonusuri până la imposibilitatea de a vizita o clădire sau de a achiziţiona un monstru pentru o perioadă de timp (în cazul blestemelor).



Din farmacia rusească

ERM script şi puzzle-uri

Că tot am amintit de acesta, este vorba de un editor special cu care puteţi introduce în hărţi obiecte noi, puteţi personaliza eroii, puteţi crea diferite evenimente, modifica aproximativ tot ce vă trece prin cap. Kit-ul de WOG conţine şi acest editor împreună cu un manual suficient de detaliat pentru a învăţa rapid cum se procedează. Exemplul cel mai concludent pentru posibilităţile pe care le oferă această facilitate sunt campaniile. Cu răbdare şi multă imaginaţie puteţi crea adevărate opere de artă, folosind orice fel de obiecte. Creatorii campaniilor merită tot respectul deoarece au depus o muncă enormă ce se concretizează în puzzle-uri, care cer un IQ destul de ridicat. Totuşi, în timp ce jucam m-am gândit şi la faptul că WOG este cel mai pe faţă „mişto" la adresa noastră, Heroes III, Heroes IV, naţiunea rusă şi TBS-uri în general (întru edificare a se vedea screenshoot-urile aferente). Jucaţi-l şi o să simţiţi pe pielea voastră.

Locke

P.S. Dacă vă blocaţi undeva, nu disperaţi ca mine. Continuaţi să căutaţi soluţia o săptămână, două şi când nu mai puteţi întrebaţi-mă. Forumul e deschis. Că tot a venit vorba, expansion-ul este pe CD-ul LEVEL. Have fun!



În cazul în care nu s-a înţeles.

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Heroes III: In the Wake of Gods
Gen	Quest TBS
Producător	New Life of Heroes

JOC FULL!



Rally Championship

Raliu pe toate monitoarele

După Seven Kingdoms: Ancient Adversaries, LEVEL vă oferă acum, pentru a pune bazele unei adevărate colecții, un nou joc clasic (fie-mi iertat paradoxul...): *International Rally Championship*, care este urmarea unui alt rally-sim extrem de îndrăgit la vremea lui, și anume NetQ Rally, primul de acest gen care s-a impus cu adevărat și a rămas în istoria jocurilor. Așadar, *International Rally Championship* este, într-un fel, Net Q Rally, cu unele modificări, desigur.

În primul rând, grafica, renderizată înainte exclusiv software, oferă acum suport pentru accelerare 3D pe 16 biți, ceea ce duce la dispariția „pixelării" și la un gameplay fluent, chiar și pe sisteme mai puțin puternice, de genul P200 MHz cu un Voodoo Banshee instalat (ba chiar și mai slab). Așadar, pentru *International Rally Championship* nu mai trebuie să vă faceți nici un fel de probleme legate de cerințele minime.

Detaliile

International Rally Championship vă va purta prin diferite medii, toate tocmai bune pentru raliuri: Finlanda, America Latină, Marea Britanie, China, Italia, fiecare cu drumuri pline de bălți și hopuri. Condițiile meteo variază și ele, de la cer senin la ceață și ninsoare abundentă, asta desigur dacă nu vă aflați undeva în deșert, sub un cer senin pe care, conform bunei tradiții a mai tuturor simulatoarelor auto, plutesc baloane lângă baloane.

Deși IRC (care, desigur, n-are nimic de-a face cu mIRC - pentru cei care încă își fac probleme) se dorește un rally sim, totuși gameplay-ul se apropie mai mult de jocurile arcade, dat fiind că fizica jocului nu este dintre cele mai realiste. Totuși, asta nu înseamnă că o izbitură frontală cu un perete nu va avea efecte. Ba din contră, chiar dacă mașina nu se va distruge, va face măcar o piruetă de toată frumusețea. În plus, senzația de viteză oferită de joc este demențială. Pe sistemele mai puternice framerate-ul crește simțitor, ceea ce duce la viteze amețitoare, psihedelice. Cursele sunt tensionate, fie că sunt time trial (contra cronometru), fie că sunt în modul championship (în care jucătorul trebuie să obțină un timp cât mai bun, pentru a avansa la stadiul următor).



Salon auto accidental...


În situația asta n-ar strica să aveți cauciucuri de iarnă.

Printre mașinile pe care *International Rally Championship* vi le pune la dispoziție se numără Subaru Impreza WRC (fără de care un rally sim e puțin handicapat... sau pur și simplu nu e), Renault Maxi Mégane, Škoda Felicia, Volkswagen Golf GTI 16V, Mitsubishi Lancer Evolution etc. Oricare poate fi aleasă, cu schimbător automat sau manual.

Toate ca toate, însă punctul forte al lui *International Rally Championship* este, poate, faptul că, în postura de urmaș demn al lui NetQ Rally, IRC permite jocul în multiplayer, prin LAN/IPX sau cablu serial. După ce a fost ales modul de joc și mașina, voi și încă 7 prieteni puteți concura pe oricare din traseele puse la dispoziție.

Concluzia: LEVEL contribuie pentru a doua oară la colecția voastră de jocuri clasice, de data aceasta cu un rally-sim.

Game on!

Mike

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	International Rally Championship
Gen	Rally Sim
Producător	Magnetic Fields
Distribuitor	Actualize (Europress)
Ofertant	LEVEL
Procesor	P 166 MHz
Memorie RAM	16 MB (recom. 32 MB)
Accelerare 3D	opțional
ON-LINE	N/A

Colecția continuă!

Heroes of Might and Magic II - The Succession Wars

LEVEL martie 2002

Magic battles await you!





Ce să faceți și ce să nu faceți când vă aventurați pe aceste insule...

Dragii mei, dacă ați ajuns să citiți acest material înseamnă că ați încercat pe pielea voastră ce înseamnă să jucați *Evil Islands*. Așa că nu am de gând să prelungesc această introducere mai mult decât este necesar și o să trec direct în a vă împărtăși câteva trucuri care să vă facă drumul mai ușor pe parcursul jocului.

Privire de ansamblu

Evil Islands, ca orice RPG clasic, și-a conceput intriga și acțiunea în jurul unor quest-uri ce-ți vor fi înmânate de către diverse personaje și care constau fie în obținerea unui artefact, fie în uciderea cuiva. De vreme ce grupul de eroi poate conține doar trei personaje, este recomandabil ca acesta să fie alcătuit din: 1 mag, 1 arcaș și 1 luptător, situație ideală care nu prea poate fi obținută ușor în *Evil Islands*, caz în care este bine să optați pentru 1 mag-arcaș și 2 luptători. Indiferent de combinația de clase a eroilor tăi, în nici un caz să nu pleci în acțiune fără să te asiguri că doi dintre aceștia pot folosi cu succes magia Heal. În condițiile în care adversarii au un talent deosebit de a te surprinde cu lovituri „critice" încă de la primul schimb de amabilități, posibilitatea de a vindeca rănile rapid cu ajutorul a două personaje devine un factor vital.

Pe lângă cele menționate mai sus va mai trebui să respectați câteva reguli, din păcate destul de stricte. *Evil Islands* este un joc în care rareori este loc de greșeală, oricât de mică ar fi aceasta. În primul rând, în peregrinările voastre, asigurați-vă că nu vă văd decât personajele pe care doriți să le anihilați. Din momentul în care un adversar v-a văzut, nu mai aveți altă șansă decât să stați să luptați până când unul dintre voi va ieși învingător. Acesta este unul dintre marile bug-uri ale engine-ului. Indiferent unde se află adversarul, indiferent dacă mai ești sau nu în raza lui de vedere, din momentul în care te-a văzut o dată va ști mereu unde ești pe hartă și va căuta constant o cale prin care să te ajungă și să te extermine. Astfel se poate ajunge în situații ingrate în care, fără să-ți dai seama ai fost văzut de vreun monstru de pe celălalt mal al râului și, deși te miști și n-ai nici


Nu uita să-ți upgradezi echipamentul cu orice ocazie



Dacă o zonă de hartă este gri, înseamnă că poți sări peste ea.


Unul dintre cele mai bune echipamente din joc

cea mai mică intenție de a trece pe malul celălalt, poți avea surpriza de a te trezi cu acel monstru pe cap la minute bune, după ce te-a văzut prima dată. Și când acel monstru mai este și unul de neînvins, mai că-ți vine să sfărâmi tastatura de ciudă că ai pierdut vreo 2-3 ore de joc degeaba.

Există o posibilitate de a scăpa de acești monștri, dar este atât de complicată și anevoioasă încât rareori merită efortul. Dacă, mi-ați ascultat sfatul și aveți două personaje cu Heal, luați-le pe acestea și duceți-le mult în spate (având grijă totuși ca al treilea personaj, de preferință luptătorul, să rămână în raza lor de vindecare). După aceea aduceți și al treilea personaj în apropierea lor, având grijă să rămână totuși constant între monstru și healeri. Cât timp acesta aleargă către cei doi, folosiți healeri pentru a-i reface sănătatea pierdută în atacurile monstrului. Lăsați personajele pe defensiv, nu le implicați în luptă pentru a păstra Stamina doar pentru alergat și vindecat. Repetați acest ciclu până când ajungeți la ieșirea din acea hartă și atunci sunteți scăpați.

Unele quest-uri vă vor obliga să furați de la sau să vă strecurați printre adversari deosebit de puternici, în fața cărora n-ați avea nici cea mai mică șansă.

Din păcate, în aceste cazuri cea mai mică eroare înseamnă moarte sigură, de aceea vă recomand să salvați înainte de a trece la acțiunea propriu-zisă. Dacă trebuie să vă strecurați printre gărzile ce păzesc o intrare sau un pod, așteptați miezul nopții, aliniați-vă personajele unul în spatele celuilalt exact pe linia de mijloc dintre gărzi și traversați târâș și cu mare grijă. Cea mai mică deviere spre stânga sau spre dreapta vă va introduce în câmpul vizual al gărzilor.

Treaba cu furatul este și mai delicată, deoarece nu numai că nu trebuie să-ți deconspiri prezența, dar mai trebuie și să te apropii foarte mult de personajul vizat. Pentru aceasta va trebui să aștepți un pic și să studiezi zona ca și ritualul personajului respectiv. Dacă stă pe loc, treaba e simplă. Te apropii târâș din spate, furi și dispari din zonă cât mai repede posibil. Dacă se mișcă va trebui să descoperi momentul în care stă nemișcat cel mai mult timp, cât să te poți apropia de el pe nesimțite, dar și în care nu mai este nimeni prin preajmă care să te poată vedea și declanșa alarma.



Clasic: Luptătorul la grămadă, Arcașul și Magul în linia a doua

Luptele

În momentul în care ai depistat un adversar, dacă ai posibilitatea să te apropii de el tiptil, nu ezita să o faci. Un backstab poate înclina considerabil balanța în favoarea ta, mai ales în cazul unor oponenți puternici. Dacă mai ai și norocul să fie o lovitură critică ai scăpat ieftin. Înainte de a declanșa un astfel de atac asigură-te că toate personajele tale sunt în mod defensiv, altfel, în momentul în care Zak va încerca backstab-ul, riști ca și ceilalți eroi să atace și să-și strice elementul surpriză.

Luptele cu fighteri sunt în principiu simple și nu cred să aveți probleme la acest capitol. Doar să fiți atenți la seriile de lovituri critice și să fiți mereu pregătiți să vindecați sau să retrageți din luptă personajul cel mai afectat. Folosiți fără ezitare și constant o armă cu Weakness.

Luptele cu arcașii presupun însă câteva elemente inedite de tactică. AI-ul acestora este destul de bun și vor face tot posibilul să păstreze o distanță respectabilă față de personajele tale. Ori de câte ori vei încerca să te apropii cu luptătorii de ei vor fugi și dacă nu îi prinzi în colț vei avea ceva de furcă. În acest caz, setează-ți personajele pe fugă astfel încât să urmărească fără încetare adversarul. Mare grijă însă, să nu nimeriți peste vreun alt grup de monștri. Cea mai eficace metodă de a elimina arcașii este să puneți luptătorul pe defensiv ca momeală în prima linie. Arcașii vor trage în el și vor sta cuminți într-un loc. Astfel ei pot fi eliminați ușor de arcaș sau de mag (atunci când nu este nevoit să vindece luptătorul). Nu strică să vă direcționați atacurile către picioare (pentru a-i împiedica să fugă) sau către mâini (pentru a le micșora frecvența atacurilor).

Luptele cu magii sunt poate cele mai simple. Bazându-se prea mult pe forța magiei lor, aceștia nu fug, astfel încât pot fi eliminați ușor de luptători (cu atât mai mult cu cât sunt foarte vulnerabili). Singurii care pot pune probleme sunt cei care folosesc Fire Wall. În acest caz pune personajele pe fugă și atacă cu toate. Utilizează des pauza de luptă, deoarece va trebui să își scoți constant luptătorii din foc. Magul ține-l la distanță pentru a nu intra în vizorul adversarului și direcționează toate atacurile către mână.

În speranța că toate aceste mici indicații vă vor ajuta să scăpați de multe frustrări, închei aici nu înainte de a vă aminti să luați cu voi o magie Fireworks și o magie ??? atunci când veți pleca în ultimul quest (Portal).

Claude


Prima întâlnire cu Marele Magician

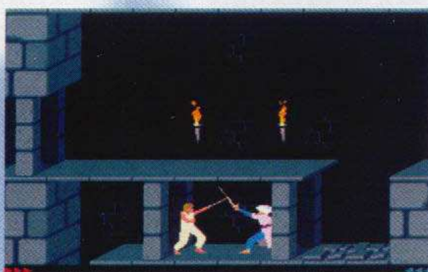
Locke's Game Universe



Bună ziua la toată lumea. Iată că sunt următorul pe listă, așa că o să vă zic și eu care-i treaba, chiar dacă perioada de timp de când scriu la LEVEL este relativ scurtă. Trebuie să vă spun, în primul rând, că faptul de a lucra ca redactor a reprezentat un fel de vis de-al meu de pe vremea când la noi în țară apărea celebra revistă în format mai mult de ziar, Hobbit, de când pirateria jocurilor era ceva absolut legal și copiam jocuri pentru Spectrum de pe TVR, de când eram îndrăgostit de tipa care mi-a rupt degetele cu o coadă de mătură pentru că i-am stricat mașina de bărbierit, de când soarele răsărea dinspre asfințit și lumea credea că acolo-i estul și de când iarba creștea invers și fugeam desculț printre rădăcini.

Imediat după Revoluție

Dat fiind faptul că provin dintr-o zonă mai izolată, montană, în care și programele TV ajungeau cu o zi mai târziu, nu am reușit eu să am prea multe numere din Hobbit. Dar credeți-mă, pe puținele pe care am pus mâna le-am citit de le mai știu și acum pe de rost. În două dintre ele era tratat foarte amănunțit celebrul Elite, care, de altfel, a fost foarte mult timp în fruntea topurilor Spectrum. Am nenorocit jocul ăsta timp de un an și am vrut neapărat să-l termin, dar nu am reușit nicicum. Dacă vă mai aduceți aminte, trebuia să treci prin 6 galaxii posibile, să faci comerț cât încape și să lupți ca un leu ca să-ți aperi investiția. Apoi, urma să fi contactat de un negustor care să-ți dea sarcina de a găsi nu știu ce prototip de navă care dispăruse și, după ce o găseai, se întâmpla ceva și terminai jocul. Până aici am ajuns și eu. Am căutat prototipul ăla o jumătate de an în timp real și n-am găsit nimic. Așa că am renunțat plin de frustrare la cariera mea de „elite fighter" și m-am axat pe altceva. Dar, apropo, primul contact pe care l-am avut cu o sursă de jocuri a fost sala de jocuri, după care, în urmă cu vreo 11 ani,



Prince of Persia. Primul contact cu PC-ul

Titlu:	Inițial Sebi, mai târziu Locke, datorită lui Demostene. Prescurtare: Băl
Gen:	GEN-unchi
Producător:	The all mighty God
Data apariției:	2 milioane ani î.H., plus încă ceva...
Procesor:	Mărimea NU contează!
Memorie:	când nu se joacă
Cerințe minime:	Athlon XP 1700+, 120GB HDD, 512 MB RAM, GeForce3 Ti 500, Creative Audigy SB Pro, 17" TFT LCD, etc.

NOTA:

Look:	păi, uită-te!	Gameplay:	user (not so) friendly, case sensitive, etc.
Sunet:	taci, măi, că-i sperii peștii	Feeling:	țânțarii ăștia!
		Impresie:	și mai ce?

bunica și-a vândut televizorul și mi-a luat mie celebrul HC-91. Vreau să vă spun că am tremurat 3 zile de emoție că am așa ceva, încât tata deja își făcea socoteala să mă ducă pe la Eminescu (spitalul de neuropsihiatrie din Brașov) de rușinea vecinilor. Bunica, însă, i-a liniștit pe toți zicându-le că o să mă satur în trei luni și de ăsta pentru că nu-i decât o claviatură și, dacă nu, oricum e mai frumos la Sinaia pentru că ăia fac terapie cu muzică. Sincer vă spun, m-am jucat pe HC ani de zile, chiar prea mulți și o să înțelegeți și de ce.

2,5 ani după Revoluție

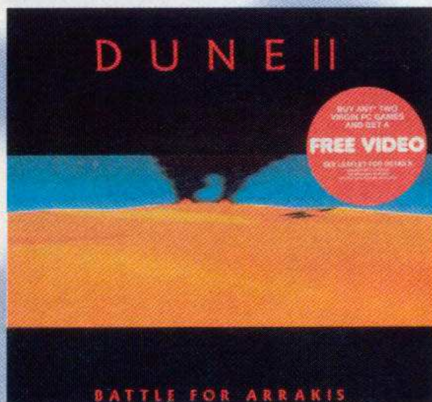
În afară de Elite, m-am distrat cu Nether Earth, Nigel Mansel's F1, Fist, Star Wars, Turbo, Krackout (scuze), Ceylon și multe, multe altele în număr de vreo 250 (pe care le mai am încă). În vara anului 1992-1993, cel mai bun prieten

al meu a avut şansa să-şi achiziţioneze cu vreo 800 000 mi lei un 80386. Le văzusem pe la televizor, le văzusem la reprezentanţa IBM din Braşov şi tot nu-mi venea a crede. Domnule, era extraordinar. Aveai unitate de 5.25", aveai harddisk, aveai monitor color, dar din păcate, în prima fază, prietenul respectiv nu a avut mouse. Am jucat, normal, Prince of Persia, care mi-a plăcut, dar parcă nu mă satisfăcea chiar cum trebuie. Lipsea ceva. De dimineaţa până dimineaţa eram numai la prietenul meu, mai ales după ce şi-a cumpărat şi mouse şi am dat de Dune 2. Ei bine, jocul ăsta m-a satisfăcut total. Locuind, cum v-am spus, la ţară, aveam foarte mult de lucru în gospodărie. Ca urmare am intrat în conflict cu forurile superioare din cauza timpului pierdut în faţa monitorului şi, pentru o vreme, m-am retras deznădăjduit în faţa HC-ului meu de acasă. Părinţii mei nici nu vroiau să audă de achiziţionarea unui PC pe care îl considerau pierdere de vreme. Vreau totuşi să vă spun că, pe lângă jocuri, jumătate din timp îl foloseam pentru programare în toate limbajele pe care puneam mâna. Iniţial Basic, apoi Logo, asamblare cu Gens 4, Beta Basic, Qbasic, GWBasic, Turbo Basic şi mai târziu Pascal, Turbo Pascal,



Cu Duke viaţa părea mai uşoară...

chiar Fortran şi foarte târziu, în fine, C/C++. În concluzie, după patru ani de liceu de Mate-Fizică, în care nu am avut acces decât la HC, la



Strategia strategiilor



Mentorul meu spiritual: Lo Wang

386-le prietenului meu şi la calculatorul de la liceu pe care l-am folosit pentru revista liceului, m-am trezit în situaţia de a da la facultate şi un mare frustrat pe tema jocurilor (crăpam când le vedeam la televizor). Dată fiind natura mea axată oarecum spre informatică, am dat la Timişoara la Medicină (mai exact, Stomatologie) şi am mai şi intrat. Trebuie să vă spun că am fost disperat o perioadă de timp , până când...

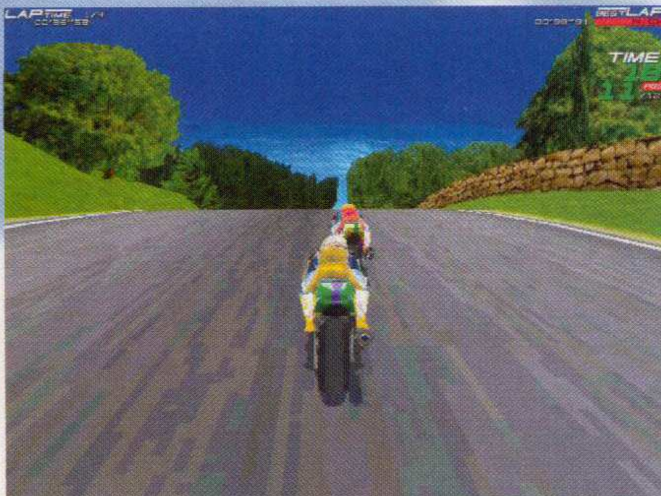
6,5 ani după Revoluţie

...până când, datorită unei foarte bune prietene şi colegă de facultate, am ajuns să-i cunosc pe mentorii mei în materie de jocuri şi PC în general - studenţii de la Automatică şi Calculatoare. Sincer, a fost cea mai frumoasă perioadă din viaţa mea. M-au primit în rândurile lor, mi-au permis să le folosesc PC-urile şi mi-au devenit cei mai buni prieteni, fără să ceară nimic în schimb. Atunci am devenit şi eu un adevărat gamer. Am început cu C&C, apoi C&C Red Alert pe care l-am terminat, dar la care luam o bătaie în multiplayer de nu mă vedeam. Au urmat simulatoarele de zbor, în primul rând Retal, apoi F18 şi multe altele, inclusiv Comanche 1 şi 2, precum şi varianta rusească a lui. Cel mai greu mi s-a părut, fără îndoială, SU-27, pe care am stat foarte mult timp. Bineînţeles, şi la ăsta luam bătaie cât încăpea când jucam în serial (nu aveam noi plăci de reţea), pentru că soarta făcuse ca unul dintre prietenii mei să aibă unchiul pilot de antrenament şi vă daţi seama... Următorul pas a fost către simulatoarele auto. Mai văzusem eu unele pe 386, pe care le-am jucat destul de mult, dar când am dat de GP2 am jucat până la autodistrugere. Ajunsesem la un moment dat aproape să ating recordurile de timp reale, atât de


Să fie teroarea din adâncuri?

mult timp am rupt tastatura. Fiind pasionat de motociclete, am tot căutat un joc de genul ăsta, pe care, până la urmă, l-au găsit băieţii în persoana lui Moto Racer. Şi pe ăsta l-am nenorocit o perioadă de timp destul de lungă, chiar dacă eram adeptul realismului, iar acesta era întruchiparea


Teroarea roşie



Moto Racer. Cel mai arcade joc cu motociclete



Jocul acesta a fost creat pentru mine. Heroes II



Apocalipsă şi extratereştri

jocului arcade. Au urmat FPS-urile, începând cu Duke Nukem, pe care l-am gătat în toate variantele, Shadow Warrior, Quake şi un shooter foarte puţin cunoscut la noi, Chasm, care a meriat într-adevăr efortul. Evident, nici aici nu au lipsit confruntările în multiplayer, care mi-au ocupat nopţile şi sesiunile. În acest moment am făcut cunoştinţă cu jocurile ce se potriveau ca piesele de şah în mâna lui Kasparov, cu inima mea de gamer: TBS-urile.

7,5 ani de la Revoluţie

Trebuie să recunosc că la bază am fost şi voi rămâne un TBS-ist nebun. Am început cu Warlords, toate versiunile, dar căruia simţeam că-i lipseşte ceva. Nu am ştiut exact ce până când unul dintre prietenii mei a făcut rost de Heroes of Might and Magic II. Ciudat, dar iniţial nu mi-a plăcut. Totuşi, am continuat să joc şi, până la urmă, am ajuns să fiu înnebunit de el. A fost practic un fenomen. Majoritatea prietenilor mei şi prietenilor prietenilor mei au început să-l joace, până când s-a ajuns la campionate şi clasamente şi altele mai urâte. Practic, se împlinesc 5 ani de când jocul ăsta îmi domină existenţa. El şi încă unul de care vă voi spune un pic mai târziu.

A apărut apoi Heroes III, dar parcă nu avea acelaşi feeling. Am auzit pe cineva care se mira cum de un prieten al său a reuşit să joace Heroes II trei luni încontinuu. Cu riscul de a fi considerat bolnav, vă spun că am jucat Heroes II şi celălalt joc de care vă voi spune, timp de 4 ani de zile, non-stop. Personal, mi s-a părut cel mai deştept joc de strategie creat vreodată de mâna umană. Cantitatea de variabile şi de posibilităţi de abordare a tacticii m-a făcut întotdeauna să-l asemăn cu şahul. Vreau să vă spun că, în meciurile importante de Heroes II, stăteam cu carneţelul şi pixul în faţă şi făceam calcule: ok, am 60 de dragoni negri cu care trebuie să lovesc sau 80 de titani, sau 400 de steel golems al căror defence este foarte mare. A, noroc cu cei 250 de minotaur kings, care mai rezistă ceva în faţa golemilor, numai în cazul în care nu sunt loviţi de titani. Deci, cel mai bine atac titanii pentru că îi blochez să nu tragă. Nasol e că titanii ăştia sunt apăraţi de golemii ăia nenorociţi, şi dacă dau, mă zăpăcesc de 10-15 dragoni, cu luck chiar mai mult. Ar trebui o vrajă. Ia să vedem: am blind. Perfect. Dau blind golemi şi gata. Dar dacă el dă dispel dup-aia pe golemi? Ce fac? Ştiu ce fac. Dau un haste pe minotauri care vor da înaintea golemilor şi vor putea astfel să ajungă să îi lovească şi, cu atack skillul lor, să-i mai rărească. Apoi lovesc cu dragonii negri titanii, pe care îi blochez să tragă la distanţă şi, în fine, dau cu minotaurii în golemi. O fi bine? În cazul de faţă nici măcar nu v-am spus că mai calculam şi câţi vor muri din fiecare pe baza atack-ului şi defence-ului fiecărei unităţi. De multe ori ajungeam să stau câte o oră ca să găsesc cea mai bună tactică de luptă, pentru că luptele se dădeau, nu ca în exemplul de faţă cu patru unităţi, ci cu zece. Mă rog, la Heroes III este aproape imposibil să faci calcule atât de exacte, pentru că lupta se dă între 14 tipuri de unităţi şi e prea mult deja. De fapt asta nu mi-a prea plăcut mie la Heroes III. Prea l-au complicat. Prea l-au aglomerat, uneori complet inutil. Asta e părerea mea, sincer. Normal, asta nu înseamnă că nu am jucat Heroes III. Am jucat destul...



Grand Prix 2, un adevărat pentru vremea lui



... şi Grand Prix 3, fruntaşul simulatoarelor F1

8 ani de la Revoluție

MAX. Exact, MAX (Mechanized Assault and eXploration). Nu vă spune nimic? Mie-mi spune aproape la fel de multe ca și Heroes. Mulți dintre voi probabil că nu ați avut decât versiunea spartă, căreia îi lipseau campaniile. Păcat, deoarece ele erau punctul forte al acestui joc. Eu am avut noroc și am reușit să fac rost de el full. Ce este? Este un TBS situat într-o perioadă foarte îndepărtată în viitor, cu o grafică la vremea respectivă excepțională, cu o poveste demnă de o carte SF (care a și fost scrisă, dacă nu mă înșel) și al cărui AI m-a dat pe spate. Ce se întâmpla? Trebuia să treci prin hiperspațiu cu o navă specială în care se afla doar creierul tău în carcasă de robot și să rămâi pe orbita unei planete de unde coordonai o armată de roboți cu care luptai pe jos, pe acestă planetă, cu roboții altui clan. Superb. Coloana sonoră este probabil una dintre cele mai bine realizate dintre cele pe care le-am auzit până acum. Un joc pe care îl pun pe aceeași linie cu Heroes, și ca timp mâncat, și la capitolul calitate. Evident că a avut bug-uri, unul chiar mare, de idee. Luptele erau foarte dificile, mai ales că unitățile se obțineau foarte greu. Adică, țineai la ele ca la copiii tăi și nu îți permiteai să le pierzi, decât în situații limită. Bug-ul tehnic era că un mod de a câștiga era să-i distrugi ecosferele (clădiri pentru dezvoltarea vieții) și astfel câștigai. Normal, AI-ul oponenților era același, cu diferența că nu era programat să apere ecosferele acelea. Eu nu am folosit acestă metodă pentru că era prea simplu. Am jucat normal și am fost cucerit până la sânge de MAX.

Un alt membru de seamă în categoria jocurilor mâncate de vii este Xcom. Am terminat Xcom - Terror from the Deep, jucând în colaborare cu un prieten de-al meu, și apoi Xcom Apocalypse, pe care nu am reușit încă să-l termin. Printre jocurile de strategie în timp real, un loc de frunte îl ocupă Age of Empires I, a cărui primă versiune am terminat-o. Din păcate, nu am reușit să fac același lucru și cu add-on-ul său, Rise of Rome.



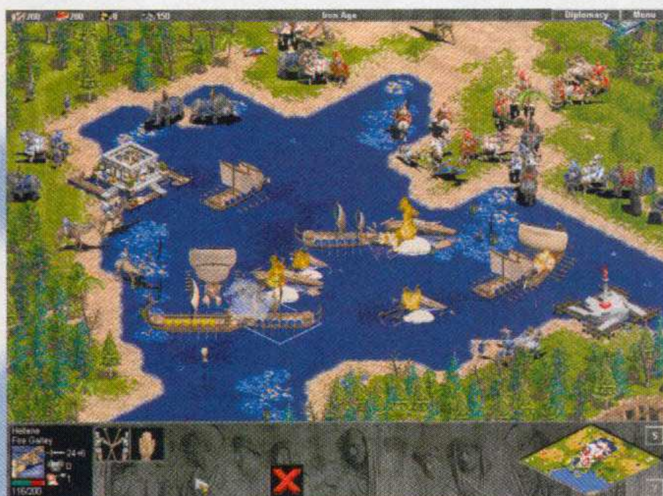
...și Heroes III

9, 10, 11 ani de la Revoluție

Aceștia au fost anii în care, pe lângă cele amintite, am făcut cunoștință cu grafica 3D. Aici intră Half-Life, din cauza căruia nu am plecat în legiunea străină :), Quake 2, Descent, Homeworld, etc... Un joc la care lucrez încă foarte intens și care mă zăpăcește de cap, este Age of Empires II. Este excelent, chiar dacă are niște bug-uri de AI de-a dreptul enervante. Nu am foarte mult timp de când joc la el, mai ales din cauza faptului că visul meu de a avea un calculator ca lumea s-a împlinit doar de câteva luni. Nu am menționat o serie de alte jocuri cu care mi-am pierdut nopțile, pentru că ar însemna să scriu o carte (scuze, domnule Tycoon Railroads). Recunosc că, din cauza lipsei condițiilor, nu am reușit să joc așa cum aș fi dorit aparițiile ultimilor doi ani. Șansa a făcut ca, după patru ani de Timișoara, să mă transfer la facultate în Brașov (Medicină Generală) și, în pofida tuturor momentelor grele pe care le-am avut, să reușesc să mă înscriu la concursul pentru postul de redactor la LEVEL. Astfel, visul meu de a trăi în lumea jocurilor și de a-mi împărtăși impresiile și părerile personale cu voi, s-a împlinit. Chiar dacă am atins vârsta de 25 de ani, sunt încă un copil care nu poate renunța la jocurile lui, fie ele mai vechi, fie ele mai noi. Având în vedere că mă cam cuprinde melancolia, aș dori să termin. Vă mulțumesc.

Locke


F/A - 18 Hornet, sau plăcerea de a zbura



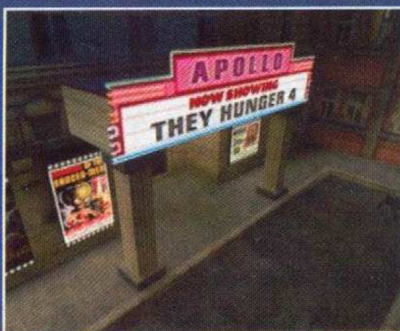
Age of Empires I



... și Age of Empires II

Poke646

Continuăm epopea printre Mod-urile de Half Life cu o nouă apariție. Este vorba de un Mod single-player în care acțiunea se petrece puțin după evenimentele de la Black Mesa. Cercetătorii au creat o bază specială numită Poke646 care se ocupă cu protecția împotriva invaziilor aliene. Acestea se pare că vor avea loc prin intermediul mai multor porți interdimensionale. Cercetătorii au creat un dispozitiv capabil să închidă aceste porți. Tu ești asistentul unuia dintre profesori și ești stresat de faptul că nu-ți găsești cheile de la mașina. La un moment dat leșini și când te trezești realizezi că ceva nu-i în regulă.



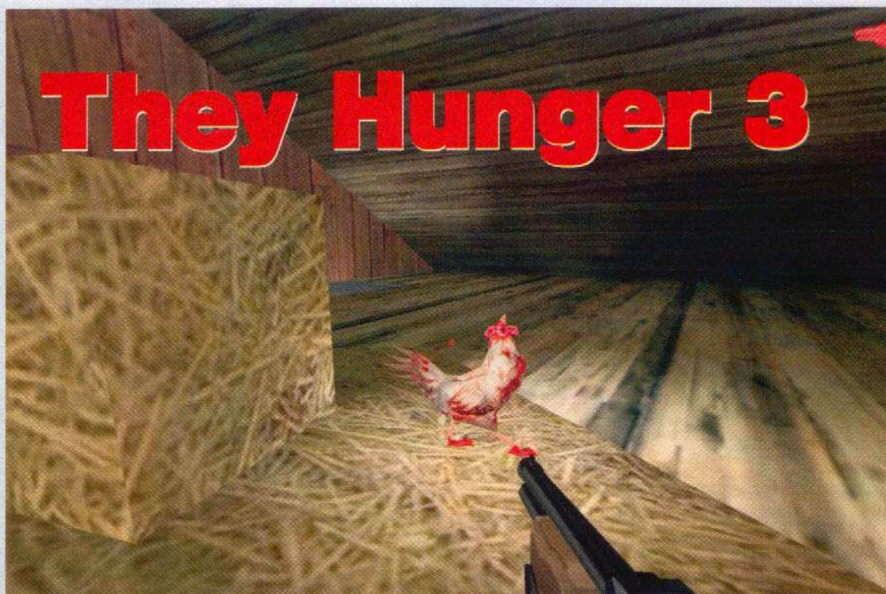
On-line: http://www.poke646.com/

Heroes

Mod teamplay de Half Life care urmează fidel ideea City of Heroes (știți voi, viitorul MMORPG cu Spiderman care se luptă pentru popularitate cu Batman etc.) și unde veți avea posibilitatea de a alege între cele două echipe Good or Villains. De aici vă alegeți un erou preferat cu care veți împrăștia umbra terorii sau lumina speranței în inima neajutoraților oameni obișnuiți. Deocamdată este doar în stadiul beta și are o grămadă de bug-uri care mai de care mai evidente. Frumos e totuși faptul că fiecare erou în parte are circa trei calități: zboară, se autoclonează, aruncă cu plase de păianjeni și bile de foc etc.



On-line: http://perso.libertysurf.fr/ambrelune/



În inima sa, fiecare este un mic zombie

Continuare dialog They Hunger 2:

El (îngrozit): „Ce?...Ce? O, ce bine că ești lângă mine, iubito! Am visat atât de urât... Nasol de tot. Se făcea că eram mare erou , fără să știe nimeni, și scăpam lumea de zombie, care erau peste tot și tocmai greșisem un pic și..."

Ea (blândă): „Hai la mama!"

El (agitat): „Și erau și femei zombie care ziceau la fel ca... tine?" (deschise ochii)

Ea (calmă): „Haide, nu plânge!"

El (buimac): „Iubito... dar de ce ești așa palidă? N-ai mâncat astăzi, cumva?"

Ea (și mai palidă): „De ce mi-e foame?"

El (ca după un vis urât): „Dar tu nu ești ea, iubito! Cine ești, iubito?"

Ne-Ea: „Câtă imbecilitate. Da, natural că nu sunt ea, iubitule. În primul rând deoarece ea nu e aici și în al doilea rând că ea ține regim. Ar fi impropriu din partea mea să mă identific cu ea, mai ales din cauza faptului că ea nu are urme de Drujba paralel cu coloana vertebrală și bilateral. Nici măcar ca specie nu suntem similare. Dar asta nu a constituit un impediment aseară, așa-i, mascul al altei specii ce ești? Referitor la foamea pe care o abordez atât de des în forumuri, este o tendință absolut naturală, științific explicată de către unul dintre cunoscuții noștri avangardiști polonezi, V. Lestat. Singura problemă este că avem o preferință specială pentru scoarța cerebrală a mamiferelor superioare, ceea ce, în viziunea voastră, echivalentă cu a unui Nohead (subspecie a noastră), este, citez: abominabil, revoltător, dezgustător, inacceptabil. Haide, domnule, să facem un compromis: ne dați câțiva indivizi pe care să-i distribuim populației și trăim cu toții liniștiți. Facem ședințe de psihanaliză și ne hrănim și noi o dată la trei zile. La câți indivizi numărăm, 2-3 comune cu sate cu tot ne sunt mai mult decât suficiente pentru un an de zile. Ei, ce zici? Of, și mi-a sărit și foamea!

El (cucerit): „Nu te măriți cu mine?"

Ne-Ea: „Ba da, dar la foamea care o să mi se facă, legătura noastră nu o să dureze prea mult. Oricum, nu cred că o să meargă. Viața a făcut să fim din specii diferite. Lasă că o să găsești pe altcineva care o să vadă la tine mai mult decât creierul."

El (tare, tare amărât): „Și ce rămâne de făcut? Ne despărțim așa, fără bun rămas?"

Ne-Ea (cu o licărire acolo unde ar fi tre-



Cam așa arată Boss-ul



Bătălia aeriană de sfârșit



Ea...

buit să aibă ochii): „ Necunoscute sunt căile... lui. Omoară-mă, cât mai pot să rabd de foame. Omoară-mă odată, fă-o, nu mai pot..."

El (în formă): „Astalavista, Ne-Ea!"

Eu: Cu conștiința faptului că a pierdut marea sa iubire, El o execută cu cheia franceză. Desigur, ar fi putut să o facă altfel, dar nimic nu se compară cu mirosul de oxid de fier. Se gândi apoi la clipele frumoase petrecute împreună, la serile de vară în parc când Ea ieșea la vânătoare de copii neascultători și El se uita înțelegător, la mărăcinii care le împodobeau casa, la fântâna din centrul orașului unde îi spăla atât de grijuliu cutia craniană pe dinăuntru. O lacrimă i se desprinse și îi căzu pe aruncătorul de flăcări care se stinse.

Același și nu prea

Cum orice poveste are un sfârșit, și aceasta a vânătorilor de zombie se apropie de final. Cum este și normal, ultimul episod din lunga serie sare destul de mult ca și calitate peste celelalte două. Totul este mult mai lucrat, grafica este plăcută ochiului, chiar dacă engine-ul este același. Trebuie să recunosc că l-am jucat în disperare și l-am terminat în aproximativ o zi și jumătate cu două mese, una la 5 și alta tot la 5, dar a doua zi. Povestea de mai sus se încadrează perfect în stilul jocului, cu umor și multă imaginație din partea producătorilor. Cum spuneam, e timpul ca povestea să se termine. Te trezești într-un spital, întins pe spate și admirând tavanul. Fiind un om de acțiune, simți nevoia de mai mult și te ridici în capul oaselor, privești în jur și începi să te plimbi. Ceva nu e chiar în regulă. Liniște completă, nici un zgomot. Pentru orice eventualitate, culegi un pistol de pe jos și te îndrepți spre ieșire. Spital curat, urme de sânge abia sesizabile, te simți frustrat. După două episoade de acțiune, acum stai cu pistolul în mână și singurul lucru în care poți să tragi sunt cutii de lemn și metal, pereți, uși care nu se deschid, geamuri termopane și incasabile etc.

Oooooooo, în fine ceva familiar: un lift care nu merge. Cauți înfrigurat scările de incendiu și le găsești. Urci și sunete familiare te întâmpină „De ce ne e foame?", „Hai la mama", și ceva nou „Nu mai plânge, copile". Victorie!! Zombie trăiesc. Primul lucru, omori frumoasa asistentă plină de sânge și admiri sensibila priveliște a salonului pentru nou-născuți din care mai devreme se auzeau plânsete. Și iară mergi și mergi și mergi și omori și tot așa și nu chiar. Apar o serie de personaje noi dintre care se desprind pline de personalitate găinile zombie ce cotcodăcesc nesătule și atacă pe nepregătite, familia de fermieri bătrâni și tineri care nu suportă orășenii, trupele guvernamentale inițial pline de viață, iar apoi nu, noi lego-zombie etc. etc. Arsenalul de care dispui s-a îmbunătățit și el. Pe parcurs intri în posesia unor arme mai adecvate misiunii divine pe care o înfăptuiești: o armă automată cu lunetă care face toți banii, un aruncător de flăcări deosebit de fatal pentru păsările de casă și o mitralieră cu cadru rotativ al cărei rol este esențial în bătălia aeriană de la sfârșit. Ca orice FPS care se respectă, și *They Hunger* conține un boss: celebrul doctor care moare în episodul doi și care acum a devenit cyborg datorită minunilor tehnicii actuale. Unele dintre hărți sunt similare cu cele din al doilea episod cu diferența că arată mult mai „urât" și sunt modificate în raport cu trecerea timpului. Asta nu este o problemă deoarece se încadrează foarte bine în linia epică.

Finalul

Sunt plin de arme și am și un aparat care îmi reface sănătatea. Prietenul meu pădurar mă așteaptă cu elicopterul. Decolăm, ajungem deasupra unei curți interioare și, din elicopter, întoarcem totul cu fundul în sus, inclusiv pe metalicul monstru de nivel. Plecăm avariați la nivel de motor și, când credeam și noi că-n fine am scăpat, apare creierul din spatele a tot, șeriful I.Q., cu un alt elicopter. Și urmează o luptă aeriană pe viață și pe altele în care tragem în disperare unul în altul. Bineînțeles, el moare și eu termin jocul. Sunt din nou frustrat, așa că l-am sunat pe Neil Manke (producătorul), să-mi facă și un Foame 4, că nu mai pot. Dar a fost ocupat. Nasol!

Locke

P.S. *They Hunger*-ul full, adică toate cele trei episoade, se află pe CD-ul Level din această lună. Instalarea e foarte simplă, trebuie doar să aveți în prealabil Half Life. Dacă doriți să jucați episoadele în altă ordine decât cea stabilită, producătorii explică foarte clar într-un fișier .TXT cum se face asta. Spor la lucru!

The Dark Conjunction

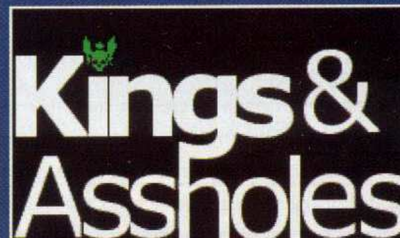
Iată un tip de Mod de Quake 3 ceva mai rar întâlnit, adică este single-player. A fost și va fi creat și recreat de către o echipă de programatori ce își spun Ace Team. Se spune că totul va fi schimbat în această conversie totală, chiar și codul are unele modificări față de cel original Quake 3. Acțiunea se pare că va fi situată într-o lume fantasy-apocaliptică unde eroii se vor mișca, nu se știe cum deoarece producătorii nu vor să ne spulbere plăcerea de a descoperi noi înșine secretele Dark Conjunction. Nu-i nimic. Mai discutăm noi.



On-line: www.planetquake.com/tdc/info.htm

Kings&Assholes

În traducere, Kings&Assholes este un mod de Q3 Arena destinat atât meseriașilor cât și celor mai puțin meseriași prin faptul că te îndeamnă la a te autodepăși. Principiul este simplu: trebuie să ajungi rege. Pentru asta pleci de la nivelul de gaură de măgar (cel mai de jos) si trebui sa frag-uiesti pe unul cu un rang mai mare decât tine. Până la rege sunt vreo patru ranguri de depășit. Dacă ești frag-uit de un jucător cu rang mai mic, automat preiei rangul lui și așa mai departe. Assholes este rangul cel mai de jos și primește automat extra putere de foc, arme și muniție.



On-line: www.planetquake.com/conform/

Animaniacs™ Splat Ball

„Capture the Flag" pentru grupa mică

Apoi, dacă v-ați săturat de sânge, bale și vâscozități cleioase și otrăvitoare de origine extraterestră... Sau dacă aveți un copilaș, încă nededat la crimă virtuală... Ori ați dat în mintea copiilor, și vă place așa... Ei bine, atunci este momentul pentru un *Splat Ball*! Și nu oricum, ci în pielea teribililor eroi de desen animat Yakko, Wakko și Dot, adică având sub comanda ta cea mai haioasă trupă de șoc imaginată de Steven Spielberg: *Animaniacs*!

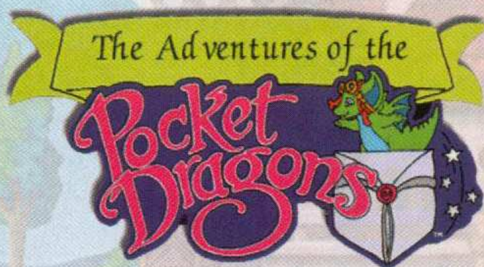
Jocul este un fel de paintball, și nu prea. Adică, este de folos să tragi cu bile cu vopsea în inamici, dar numai pentru a-i trimite la duș pe cei care reușesc să-ți fure flag-ul, ăăăă, pardon, balonul, vreau să zic. Iar asta pentru că fiecare din cele două echipe alcătuite din câte trei personaje se străduiesc în fiecare nivel să apere balonul care le aparține, în timp ce încearcă să captureze balonul celorlalți. Dar, cum să faci două lucruri deodată? Simplu, un singur personaj din cele trei care îți alcătuiesc echipa poate fi controlat de jucătorul uman, celelalte două rămânând în seama calculatorului. În timp ce tu încerci să pui mâna pe balonul inamicului, ceilalți doi membri ai echipei tale patrulează în zona balonului propriu, păzindu-l destul de bine (notă bună pentru AI).

Însă, când paza bună nu mai este chiar așa de bună, primejdia rea trece dacă intervii cu personajul controlat de tine și acoperi de vopsea pe oponentul care a furat balonul. În acest scop, ești dotat cu un pistol cu vopsea, a cărui rază de acțiune și putere de acoperire nu sunt mari, dar pot fi îmbunătățite cu diverse power-up-uri, unul mai ciudat decât celălalt (cum vă sună „guided paintball" sau „paintball grenade"?). Odată acoperit cu vopsea, inamicul pierde balonul furat și se duce direct la duș, unde va rămâne un timp, oferindu-ți ție și echipei tale un prețios avantaj numeric.

În mod singleplayer, pentru a termina acest joc, va trebui să finalizați trei ligi, a câte 24 de niveluri fiecare, dificultatea fiind în creștere în fiecare ligă. Există și un mod multiplayer, ce poate fi jucat numai pe Internet. De aceea, probabil că vă veți orienta mai degrabă spre singleplayer, ceea ce nu va știrbi cu nimic din plăcerea jocului, foarte atractiv pentru o anumită vârstă, prin culorile, desenul personajelor și sunetul foarte distractive.

Marius Ghinea

LEVEL	INFORMAȚII
Producător	SouthPeak Interactive
Ofertant	Ubisoft Romania
Tel	01-2316769
ON-LINE	www.southpeak.com



Este nevoie de un ucenic vrăjitor!

Întorcându-se acasă de la o conferință de magie, Vrăjitorul își găsește castelul pur și simplu întors pe dos. Ce să fie? Pare-se, o parte din obiectele aflate în posesia Vrăjitorului au căpătat viață proprie, și multe viețăți ciudate și înșelătoare se plimbă nestingherite pe proprietatea acestuia. E limpede, Vrăjitorul are nevoie de tine ca să rupi vraja rea ce a pus stăpânire pe castelul său.

Dacă te încumeți să duci la bun sfârșit această însărcinare, îți vor fi de folos micile creaturi ale Vrăjitorului - simpaticii Pocket Dragons, adică dragonii de buzunar. Aceștia te vor călăuzi prin coltoanele misterioase ale castelului Vrăjitorului, și te vor învăța ce trebuie să faci pentru a lămuri încurcăturile cu care te vei întâlni în fiecare din camerele acestuia.

Bineînțeles, fiecare din cei șase dragoni de buzunar este o personalitate în felul său, și de aceea este diferit de ceilalți prin câteva trăsături caracteristice: Filbert se crede șeful, și este ușor de recunoscut datorită tichiei roșii cu stea în vârf, Specs este un șoarece de bibliotecă și poartă ochelari uriași, Zoom Zoom zboară fără oprire cu neastâmpăr, Scribbles este un inventator căruia îi place să deseneze în special (normal) invențiile proprii, Cuddles este tot timpul adormit și duce mereu cu sine o pernă (doar-doar va prinde un pui de somn; am spus pernă, nu undiță!...) iar Binky este cel mai mic dar și cel mai pretențios dintre toți dragonii de buzunar.

După firea fiecăruia din dragoni este făcută și încurcătura pe care aceștia te vor ajuta să o rezolvi. Astfel, cei cu vârste cuprinse între patru și șapte ani vor avea ocazia să-și exerseze memoria și dexteritatea, judecata și logica, reflexele și capacitatea de identificare, precum și spiritul de observație, de-a lungul a șase încercări ce vor duce pe jucător la dobândirea titlului de magician.

Marius Ghinea



LEVEL	INFORMAȚII
Producător	BKN International
Ofertant	Ubisoft Romania
Tel	01-2316769
ON-LINE	www.bknkids.com

Microsoft Encarta Encyclopedia Deluxe 2002

Cea mai recentă ediție a unei enciclopedii superlative.

Am pentru voi o veste bună și una proastă. Amîndouă se referă la nou apăruta ediție 2002 a renumitei enciclopedii multimedia *Encarta*, produsă de **Microsoft**. Dat fiind că îmi plac finalurile fericite, a la Hollywood, vă este limpede că voi începe cu vestea proastă. Care, inevitabil, vine din partea tratamentului aplicat istoriei noastre naționale de către competentul colectiv de specialiști analiști enciclopediști de la **Microsoft**.

Cu etnia în proțap

Ia să vă să dau eu niște citate și cu această ocazie. Firește, este vorba despre bucăți semnificative din textul dedicat de Encarta istoriei țării noastre. Și despre ce poate fi vorba, nu?, decât despre chestiunile care tind să devină mai mult o obsesie a Vestului mult prea îndepărtat, decât a cetățenilor români cu adevărat preocupați de pâinea pe care o vor pune pe masa copiilor lor. Deci, avem un adevărat magiun de istorie recentă, în care Transilvania, maghiarii, țiganii și antisemitismul se împletesc armonios, taman cât este necesar pentru a contura profilul neregulat, ruginit și tăios al unei țări în care se poate ca într-o zi să fie nevoie de oarece polizoare cu rază medie de acțiune, pentru a nivela cu ciocanul bubele în cap pe care România le va fi având la capitolul civilizație.

Citate (1)

„In 1991 organized attacks on Gypsy communities caused a large number to flee to Germany and Austria, but most of these were forcibly returned to Romania in 1992. Unrest in Transylvania forced the ethnic Hungarians there to flee in 1990, after Romanian tanks had been deployed to quell the uprising."

Hop-și-așa, fraților, dar poate că noi toți nu am fost pe meleagurile Mioriței în vremea aceea, și am pierdut ceva amănunte esențiale din istoria scumpei noastre patrii!... Vă dați seama cât de organizată trebuie să fi fost izbucnirea spontană de mânie a unor țărani cărora li se furau cartofii și porumbul de pe câmp, și uneori și viața, dacă îndrăzneau să se opună! Și vorbesc din proprie experiență, de om cu bunică în zona Rupea. Acuma, dacă specialiștii de la **Microsoft** s-au documentat de la țiganii care cerșeau prin Occident după decembrie '89, și care aveau tot interesul să se dea victime, atunci, inevitabil, sunt forțat să trag anumite concluzii în ceea ce privește felul în care se lucrează și la un anumit OS. Că bug-ul cu informarea dintr-o singură sursă este prea gogoneț ca să nu te pună pe gânduri într-un sens mult mai larg.

Iar despre tancurile care au înăbușit răscoala maghiarilor din Transilvania, ce au fost nevoiți să dea cu „flee" în masă (că nu se spune „some" și nici nu se dă un număr estimativ, deci...), eu ce să vă mai spun? Decât că rușine să le fie la cei din Vestul civilizat că nu au pus atunci capac tiraniei președintelui Miloșevici care, din cartierul său general din Budapesta, a ordonat eliminarea etniei maghiare din Munții Balcani! Apropo de tancuri, de răscoală și de fuga etniei maghiare, voi ce ziceți, voi care ați trăit la locul presupusei fapte? Eu zic că **Microsoft** scrie istorie din burtă. Mai precis din burțile pline ale altora.

Și încă o întrebare. Pe lângă minoritățile maghiară și germană, ni se mai spune că: „Romania also has small numbers of Ukrainians, Jews, Russians, Serbs, Croats, Turks, Bulgarians, Tatars, and Slovaks.". Bine, și unde sunt țiganii, ăia, săracii, atacați în mod organizat? Probabil că ei sunt trecuți la capitolul „majorități etnice" din România, ce urmează să apară în ediția de lux 2003 a Encartei.

Citate (2)

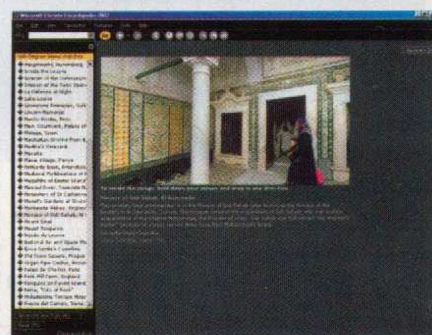
„Transylvania became a part of Romania in December 1918 following World War I. Hungary persisted in claiming the area because of its large Magyar population, the major ethnic group in Hungary."

Domnilor, citatul pe care tocmai l-ați lecturat este o perlă în sine. Este corect, exprimă un adevăr, dar, printr-o construcție alambicată a frazei, te duce cu gîndul la faptul că ungurii sunt o majoritate și în Transilvania. Cred, oricum, că citatul acesta este atât de concludent, încât nu este nevoie de comentarii suplimentare.

„Formerly part of the Austro-Hungarian Empire, Transylvania fell to Romanian rule after World War I. As a result, many ethnic Hungarians living in Transylvania were forced to assimilate into Romanian culture and adhere to the Communist regime."

În primul rând, ce au caii cu portocalele? și cultura românească cu comunismul, așa cum se înțelege din citat?! Eu zic că și noi, românii, am fost forțați să aderăm la regimul comunist, tot atât de mult ca și maghiarii. Sau, poate că nouă ne făcu chiar plăcere, mai știi... Cât despre asimilarea forțată a maghiarilor, (ca om ce a copilărit pe Hill-ul Rupei, între sași, unguri și țigani, sau care a predat limba română ca suplinitor la școala maghiară din Teliu) am un dubiu uriaș. Uriaș precum lista documentelor și faptelor istorice care atestă încercările de maghiarizare forțată la care a fost supusă majoritatea românească - și ce biserici superbe din lemn am ajuns astfel să construim în Transilvania! Dar, o asemenea listă a maghiarizării nu veți putea citi în nici o enciclopedie multimedia, deoarece nici măcar nu se pomenește despre maghiarizare. De ce oare?





Vestea bună

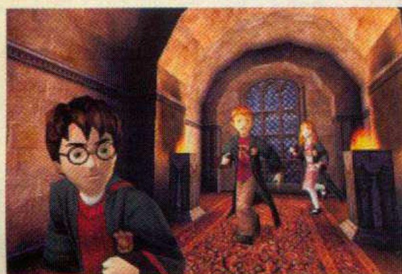
În rest, Microsoft Encarta Encyclopedia Deluxe 2002 este o enciclopedie superbă, minunată, excepțională din toate punctele de vedere. Dar, din 1970 și până acum, eu însumi am fost, inclusiv prin localizare geografică, în chiar mijlocul presupusei turbulențe etnice despre care face vorbire această enciclopedie, căreia îi alocă un spațiu suspect de important din secțiunea de istorie a României. Și atunci, vă întreb, ce încredere mai pot avea eu în Encarta, atunci când datele pe care aceasta le oferă despre propria mea viață sunt atât de departe de adevăr?

Marius Ghinea

LEVEL	INFORMAȚII
Producător	Microsoft
Ofertant	Flamingo Computers
Tel	01-3100422
ONLINE	www.microsoft.com

Tombola LEVEL şi





Continuăm tombola organizată împreună cu Best Distribution, oferindu-vă ca premiu adventure-ul „Harry Potter şi piatra filozofală".

1 Care este numele elicopterului din Comanche?

a) XLS-45 Comanche b) RAH-66 Comanche c) F-22 Comanche

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL şi

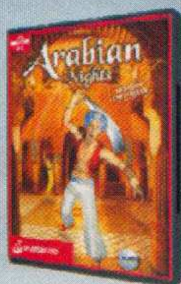


Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Publishing SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

2/02 **1** ☐

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

Tombola LEVEL şi MONOSIT CONIMPEX



Continuăm concursul organizat în colaborare cu Monosit Conimpex. Premiul este un joc adventure: **Arabian Nights**.

1 Părinţii lui Blazkovicz sunt emigranţi?

a) români b) turci c) polonezi

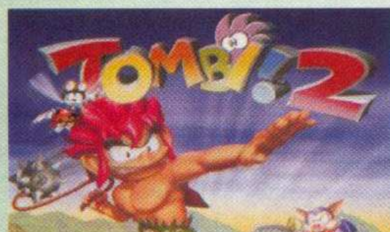
Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL şi MONOSIT CONIMPEX

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Publishing SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

2/02 **1** ☐

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			



Tombola LEVEL şi Sony



Sunt oferite ca premii 10 jocuri „Tombi 2".

În ce oraş se petrece acţiunea jocului Grand Theft Auto III?

1 **a) Ciulniţa b) Chicago c) Liberty City**

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL şi Sony

Răspundeţi la întrebarea alăturată, decupaţi talonul şi expediaţi-l pe adresa redacţiei: O.P. 2, C.P. 4 2200 Braşov.

1 ☐ 2/2002

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			



Interzis minorilor!

Tocmai am văzut o emisiune în care un individ care nu știa ce vorbește, explica plictisit cum, incredibil dom'le!, jocurile sunt atât de populare încât mai toată lumea joacă ceva. Și a continuat cu câteva exemple: mari patroni de firme, hoții care sparg sediul unei firme și găsesc varianta pre-pre-beta de la Quake 4 și până și mafioții ruși chicotesc ca niște copii bezmetici când dau cu un flashbang în propria bază. Și țin să-i dau dreptate individului pentru că sunt un mafiot și știu ce spun...

Să vă povestesc cum am intrat în afacere. Aveam un individ pe care-l ochisem de mai demult. Jean vindea flori în stația de autobuz, dar eu știam că este de fapt șeful unei rețele de traficanți de sutiene și fulgi de orez. Așa că l-am ademenit într-o zi până la mine (i-am zis că vreau niște trandafiri de Manciuria la mine în cameră și nu știu dacă e bună temperatura și lumina) și când am văzut că nu se uită, am dat drumul la minunăția aia de PlayStation2. L-am legat de scaun și l-am postat în fața televizorului. I-am explicat apoi:

„- Vezi, asta e o bâtă de baseball și ăla de la capătul ei sunt eu. Și dacă mă supăr sau nu am ce face, mă duc pe stradă și încep un mic carnagiu... Ai văzut cum a căzut ăla! Haha!!!"

Atunci am observat că a căzut în capcană. Chiar dacă se controla destul de bine, l-am văzut cum tremura când vedea cum furam mașini de la mafia columbiană și apoi făceam niște drive-by-uri de mai toată frumusețea. Al meu era!

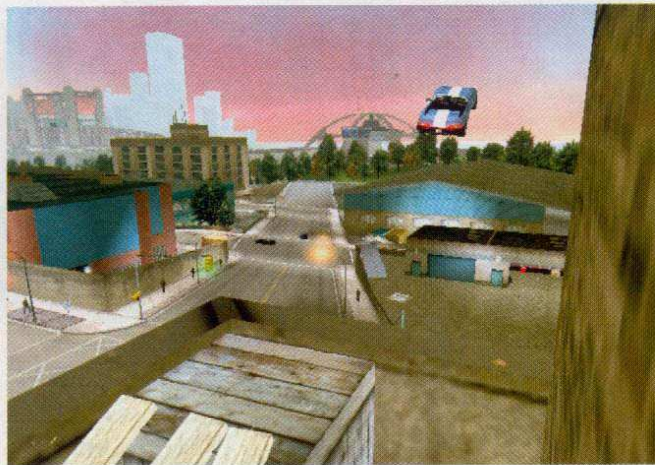
I-am explicat apoi cum stă treaba cu banii. Adică te duci la mafiotul ăla și ăla îți dă o misiune. Ba să îl asasinezi pe cutare (iară a tremurat!), ba îl scapi pe unu' din închisoare, ba poate chiar ți se pune pata să distrugi o întreagă rețea mafiotă. Jean transpira un pic, așa că i-am povestit de cum poți să fii om bun și devreme acasă, să faci pe polițistul și să arestezi pe oamenii răi, să conduci mașina Salvării și să conduci doamne în etate la spital și chiar cum poți să uiți de toți și de toate și să te apuci de minunata meserie de taximetrist.

După ce i-am explicat că nu are de ce să fie atât de gălăgios și că, da!, poți respira prin leucoplast, m-am întors la joc. La un moment dat am negociat greșit o curbă și am intrat frontal într-o mașină a poliției. N-au zis nimic, dar când am atins un nenea cu roata spate-dreapta, imediat au sărit pe mine. În timp ce Jean mă urmărea din ce în ce mai crispat cum distrug 3 mașini de poliție, 2 autobuze și împrăștii în stânga și în dreapta cu gloanțe, eu mă uitam ce frumos plouă în noapte în Liberty City și ce frumos răpăie ploaia pe capotă. Din păcate, m-am trezit în scurt timp cu FBI-ul pe urmele mele, iar când au văzut că nici așa nu mă calmează, au trimis câteva elicoptere, niște









tancuri, au organizat niscaiva blocaje de poliție pe autostradă... ce mai, o nebunie!

M-au prins până la urmă, dar nu a contat prea mult, pentru că în jocul ăsta chit că explodează mașina sub tine sau că te arunci în râu, ieși din spital întreg și bine mersi, iar dacă se întâmplă ca polițiștii să te aresteze, Doamne ferește!, vei ieși în cele din urmă liniștit din sediul Poliței (eh, corupția asta!).

L-am dezlegat pe Jean și i-am spus că uite că viața totuși e frumoasă și uite că nu se moare așa ușor și că poliția oricum e degeaba. A mai stat un pic ca să vadă la ce bun sunt fetele alea sumar îmbrăcate care stau cam mult pe trotuar, dar mai ales să vadă cum decolează avioanele de pe aeroport într-o dimineață cețoasă. A plecat în cele din urmă, dar a înțeles mesajul...

Până și astăzi îmi dă pe gratis pompe de bicicletă de câte ori îl văd. El zice că, deh, e super ofertă, dar eu citesc în ochii lui respectul și frica. Acuma, dacă doar mi s-ar adresa cu „Padrino", ar fi perfect...

Mitza

P.S. Într-o notă mai serioasă țin să subliniez faptul că jocul este unul dintre cele mai impresionante (prin tot... grafică, gameplay, soundtrack) pe care am avut norocul să le joc. Dacă aveți un PS2 pe lângă gospodărie, faceți rost de jocul ăsta că cine știe când o să apară și pe PC...

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Grand Theft Auto III
Producător	Rockstar/DMA
Ofertant:	Best Distribution
	Tel: 01-3455505
Consolă PS2 oferită de Best Computers	

Câștigătorii lunii decembrie



La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul *Totally Flying* a fost câștigat de către Frăsinar Valentin din București.

La concursul LEVEL împreună cu **Ubi Soft**, jocul *Stupid Invaders* a fost câștigat de către Adorjani Lehel din Mureș.

La concursul LEVEL împreună cu **Glob Com Media**, jacheta „Atlantis" a fost câștigată de către Munteanu Costel din Hunedoara.

La concursul LEVEL împreună cu **Monosit Conimpex**, jocul *Commandos 2* a fost câștigat de către Blaga Răzvan din Arad.

LEVEL și **Sony** au oferit 10 jocuri PlayStation „Disney's Party Time with Winne the Pooh" următorilor: Lungu Gabriel-Fernando (Iași), Sos Alin (Bistrița Năsăud), Gorgoi Ioana Gabriela (București), Pop Radu (Baia Mare), Borzan Ciprian (Cisnădie), Boțărleanu Adrian (Hârșova), Zarnescu Iulian (Mediaș), Mateiescu Cristian (București), Stan Radu-Adrian (Ialomița) și Mutan Marcel (Gorj).

LEVEL și **Independența Film** au oferit 5 tricouri „Frăția Lupilor" următorilor: Iordănescu Vlad (Ilfov), Știrboiu Alexandru (Argeș), Papuc Valentin (Brăila), Albu Daniel-Ioan (Timișoara) și Lăpușan Cristian (Baia-Sprie).

LEVEL a oferit 5 căciulițe de schi „Dark Summit" următorilor: Cornean Mihai (Satu Mare), Maravela Bogdan (Brăila), Trufaș Andrei (Brașov), Marin Bogdan (București) și Erbărescu Cornel (București).

LEVEL a oferit 5 tricouri „Red Faction" următorilor: Gavriș Adrian (Oradea), Popa Radu Mihai (Brașov), Hamei Serban-Andrei (București), Miron Vlad (Cluj) și Oprescu Dragoș (Târgoviște).

LEVEL a oferit 5 jocuri *Red Faction* următorilor: Cruceanu Dan-Andrei (Bacău), Haidu Claudiu (Satu-Mare), Munteanu Doru (Vrancea), Malacu Ștefan (Brașov) și Pârvuțoiu Eduard (București).

În urma tragerii la sorți a chestionarelor LEVEL am oferit 10 abonamente LEVEL pe un an următorilor: Creangă Adrian (Iași), Apostolina Ion (București), Rogoz Andra (București), Dascălu Alexandru (Bacău), Trufaș Andrei (Brașov), Mirci Ciprian (Timiș), Grui Cătălin (Timiș), Bica Mihai (Hunedoara), Voicu Niculae (București) și Bolocan Adrian (Brașov).

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție 068-415158 sau 068-418728.



LEVEL HARD TESTS

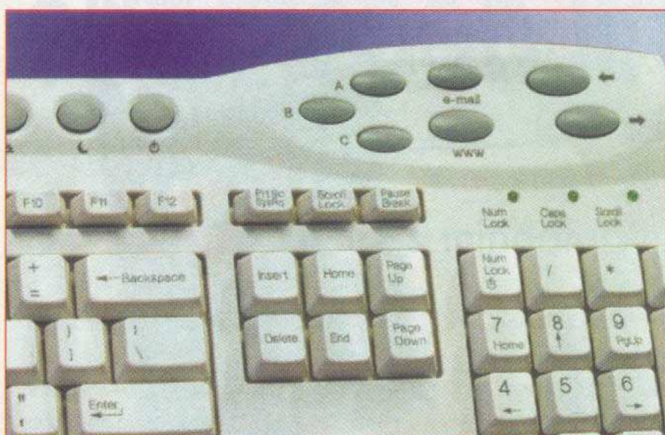
Chicony Keyboard

Internet keyboard. Acesta ar fi numele său ca o scurtă descriere. Acest model de tastatură excelează în fața altor modele din aceeași categorie prin mai multe caracteristici. În primul rând, un design mai deosebit ce îi conferă un statut de tastatură ergonomică. Singurul lucru care atrage privirea la acestă tastatură este bara de taste din partea superioară. Ele reprezintă tastele multimedia ce includ diferite funcții. Dintre ele amintim cele trei butoane de Power Management, șapte butoane ce se ocupă cu partea efectivă de multimedia, cu rol de control al volumului sunetului, controlul player-ului de CD-uri audio etc. Pe lângă acestea se mai găsesc și nelipsitele taste pentru Web cu opțiuni pentru www și email. În finalul acestei descrieri ale butoanelor multimedia, trebuie amintită existența altor trei butoane programabile după pofta utilizatorului.

Efortul depus în apăsarea tastelor este, din punctul meu de vedere, unul destul de mic, în special datorită materialului din care sunt fabricate. Cauciucul siliconic care se găsește sub tastele pe care le apăs cu o adevărată plăcere în momentul scrierii acestui articol face ca o supărătoare și epuizabilă tehnoredactare să devină un lucru extrem de lejer și nu vă rămâne nimic altceva de făcut decât să lăsați cuvintele frumoase și melodioase să se aștearnă cuminți pe ecranul monitorului dumneavoastră. Ca să nu mai zic de jocuri.

Este o adevărată plăcere să stai relaxat și să te bucuri de atmosfera unui joc mai vechi, care se juca în principiu cu tastatura. Țin să amintesc că așa un joc se servește alături de o ceașcă de ciocolată fierbinte.

Ca pată neagră la acest produs remarc redimensionarea, chiar exagerată, a tastelor funcționale. Nu știu, pentru mine nu au fost probleme în a le folosi, însă pentru aceia dintre noi care au mai pus osu' la treabă și au mai tras la „șaibă", folosirea lor poate crea anumite probleme. În momentul în care se acționează tasta F5 pentru o simplă copiere, vom observa și alte efecte de genul „Rename" sau cine știe ce alte ciudățenii. Nu îmi dau seama de ce producătorii folosesc acest tip de „butoane"... Vor să facă oare economie de spațiu sau ce? Și dacă ar fi să ne luăm și după acest aspect, dimensiunea câștigată ar fi undeva în jurul valorii de 0,5 cm. Cu alte cuvinte, mai nimic. Dar asta e problema lor, a designerilor, și nu în ultimul rând a degetelor noastre.



Modelul de față este compatibil cu toate sistemele de operare existente, iar modul de conectare la computer se realizează prin portul PS/2.

Tastatura este însoțită și de un CD pe care se găsesc câteva utilitare, dintre care le amintesc pe cele pentru gestionarea tastelor multimedia, alături de câteva manuale scrise în mai multe limbi de circulație internațională.

În concluzie, această „claviatură" se adresează în special celor care folosesc calculatorul pentru tehnoredactare și browsing pe Internet.

Totuși, nu recomand acest produs celor cu un temperament mai energic în fața calculatorului. Motivul? Nu de alta, dar nu văd nici o plăcere în a sta în genunchi și a căuta câte o tastă pe sub birou sau, mai rău, pe sub dulapuri sau paturi.

LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Chicony
Ofertant	K-Tech
Telefon	01-2117090
Preț	9,40 USD (fără TVA)



Sony CD-RW



O dată cu apariția unităților de inscripționare DVD, piața unităților CD-RW a început să bată într-un așa-zis pas de retragere. Făcând abstracție, totuși, de acest impas, brand-urile de renume „pompează" bani și inteligență pentru a descoperi noi tehnologii ce fac ca scrierea unui CD să se realizeze în condiții din ce în ce mai simple pentru noi, muritorii de rând. Cel puțin pe meleagurile noastre mioritice va mai trece o perioadă bună de vreme până când acestea vor deveni doar o amintire, și asta prin prisma faptului că ele sunt destul de inaccesibile pentru unii dintre noi (ca să nu mai menționez faptul că o unitate DVD - RW are un preț de peste 600 USD, cel puțin în acest moment).

Unitatea Sony CRX175A-RP a poposit și pe la noi prin redacție pentru a vă face o scurtă prezentare a „uimitoarelor" sale performațe. Ea (mă refer la unitate...) este în stare să ardă la o viteză maximă de 24x un CD-R, iar pentru cele RW se atinge un maxim de 10x. În ceea ce privește citirea unui CD normal, rata maximă specificată ar fi de 40x. Până aici totul bine și frumos. Incredibil pentru unii, acceptabil pentru alții, depinde din ce unghi privești, timpul de acces a avut o medie de cca. 150 ms. „Prăjirea" efectivă a CD-urilor este susținută și de un buffer de 2 MB, o valoare destul de mică, ținând cont de faptul că pe piață se întâlnesc și device-uri ce au inclus un buffer de 12 MB. Ei, deh, asta e, dacă la capitolul acesta situația nu este chiar cine știe, în schimb la corecție a erorilor aș putea să spun că am fost plăcut surprins de rezultatele obținute. Dacă tot am amintit de erori, la capitolul de scriere efectivă, acest proces este sub strica observație a ceea ce se numește Power-Burn. Foarte mulți dintre voi cred că au mai auzit de acest cuvânt, însă nu foarte mulți au fost interesați de sensul său. Hmm, hai, totuși, să explic așa, pe scurt, cam ce înseamnă Power-Burn.

Vorbesc acum cu aceia dintre voi care aveți instalate sub carcasa computerului o unitate CD-RW, mai mult sau mai puțin performantă. De exemplu, au existat, sau există în continuare, situații în care, din anumite motive, cum ar fi un CD de o calitate mai scăzută, ca să nu zic proastă, sau o viteză de scriere prea ridicată, se dă o eroare scrisă cu caractere de o șchioapă pe fond roșu: „Buffer Underrun". Ei, ce înseamnă acest lucru? Mai pe limba noastră, înseamnă că raza laser a „deraiat" de pe linia CD-ului. Rezultatul? Nimic altceva decât un CD „bușit", numai bun de aruncat sau de agățat la oglinda mașinii personale sau a prietenilor. Ei bine, pentru unitatea de față, această tehnologie (Power-Burn) își spune cuvântul. El are grijă să nu se mai întâmple așa ceva.

LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Sony
Ofertant	Flamingo
Tel	01-2225041
Preț	129 USD (fără TVA)

Este ca un înger păzitor al CD-urilor. Formatele de CD-uri suportate de această unitate Sony sunt toate cele clasice (CD-DA, CD EXTRA, CD TEXT, CD-ROM, CD-ROM XA, CD-I, CD-I Ready, Video CD, Photo CD), bineînțeles cu suport pentru single și multisession.

În cutia care însoțește această unitate găsim un manual destul de subțirel, dar în care totuși se explică destul de clar pașii de instalare. Alături de acesta se mai găsește un cablu IDE pentru conexiunea cu placa de bază și patru șurubele pentru ancorare în unitatea centrală. Din păcate lipsesc mediile de stocare demonstrative, pe care producătorul a omis să le mai includă, în cutie găsindu-se doar CD-ul ce conține soft-ul necesar pentru a face un mic artist din cel care le folosește. Printre ele se numără B's Recorder Gold, un soft de ardere al CD-urilor, un soft destul de nou, dar destul de priceput; alături de acesta se găsește B's Clip, un utilitar foarte asemănător cu bine-cunoscutul Direct CD, el permițându-ți să folosești un mediu CD-RW, drept o unitate de HDD. Bineînțeles, merită menționată și prezența unor alte utilitare cu rol de management al CD-urilor, prelucrări multimedia, ele fiind, evident, în varianta shareware.



Test de procesoare

După ce în numerele trecute v-am prezentat în LEVEL teste de plăci de bază, în acest număr își face apariția în paginile revistei un test comparativ de microprocesoare. De ce? Simplu... Procesorul face mai mult de jumătate din munca necesară rulării unui joc 3D și chiar 2D. De aceea, alegerea unuia bun poate însemna diferența dintre un gameplay de calitate și o mizerie de joc cu întreruperi, FPS-uri în stil slideshow și, în general, pierdere de timp și mâncare de nervi. Prin urmare, e foarte indicat să faceți o alegere sănătoasă, evident limitată de volumul buzunarului propriu.

Pentru a trece la subiect, aveți la dispoziție în continuare o grilă care conține microprocesoare de ultimă generație, AMD și Intel, programele de test și framerate-urile obținute. Sper să vă fie de folos în alegerea viitoare!

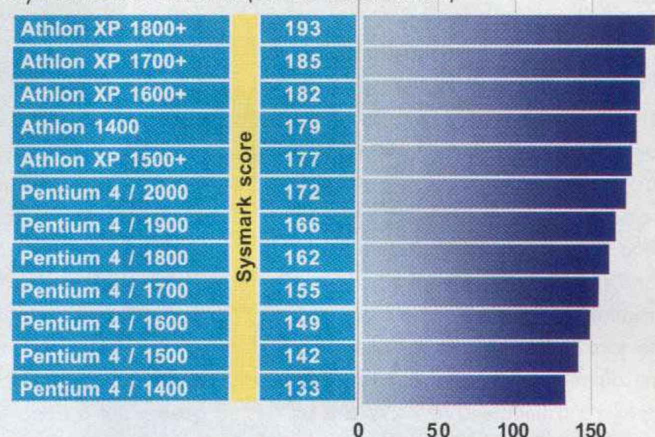
BogdanS

Interpretarea vitezelor procesoarelor XP	
Nume Procesor	**Frecventa (MHz)**
Athlon XP 1500+	1333
Athlon XP 1600+	1400
Athlon XP 1700+	1466
Athlon XP 1800+	1533
Athlon XP 1900+	1600

3D Mark 2001 (1024x768@32 bit 85 Hz)



Sysmark 2001 Patch 3 (Office Performance)



MPEG-1 Layer3 („Lame Encoder" 178 MB Wav2mp3)



Quake 3 Arena (Demo001 | 640x480@16bit 85 Hz



MPEG-4 Encoding DivX 4.02 a Flask 0.6 (720x480 | 25fps)



WinACE 2.04 (Best compression | 4096 KB 178MB WAW)



Thermaltake Volcano 7

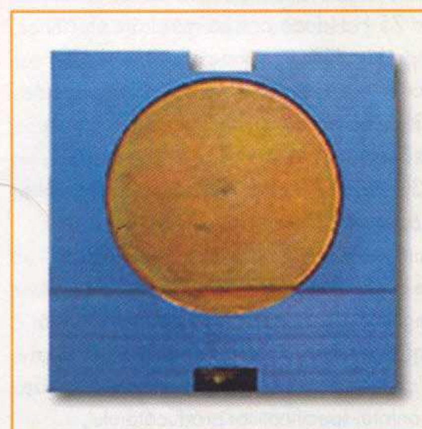
Un nume destul de interesant pentru un cooler. Cred că producătorii nu s-au gândit prea mult numindu-l în acest fel, în special datorită performanțelor pe care acesta le are. Dar pe acestea am să vi le descriu în cele ce urmează. La o primă privire, este un cooler destul de robust și de la care se așteaptă multe. Acest model de cooler a fost special proiectat pentru procesoare AMD Athlon XP până la 1900+ MHz, însă funcționează impecabil pe orice platformă AMD cu socket 462 sau Intel cu socket 370. Tensiunea de alimentare este cea standard de 12 V, având un consum între 2,20 și 5,5 W. La o primă privire, pe lângă impresinantele dimensiuni (80x80x25mm) și construcția robustă se poate observa cu foarte mare ușurință prezența unui senzor de temperatură montat chiar în „inima" cooler-ului. Acesta are rolul de autocontrol al numărului de rotații care trebuie realizate. Bineînțeles, aceasta se realizează în urma verificării, de către acesta, a temperaturii la suprafața procesorului. De exemplu, în situația în care temperatura procesorului se situează în jurul valorii de 20-25°C (imediat ce PC-ul este pornit) numărul de rotații pe care le va efectua cooler-ul se situează undeva în jurul valorii de 2900 - 3000 rpm. La o temperatură de peste 35°C numărul de rotații crește la peste 5000 de rpm. Masa de aer ce este pusă în mișcare de palele „ventilatorului" este de 46 CFM la 2900 rpm, și respectiv 53 CFM la 5000 rpm. Nivelul de zgomot se situează între valori „normale", aș spune - 25dB - 50dB.

În comparație cu alte modele ce rulează cu același număr de rotații nivelul de zgomot se situează cu lejeritate între valorile normale ale unui cooler.

Pentru un contact termic cât mai bine realizat, cooler-ul este prevăzut cu un miez din cupru.

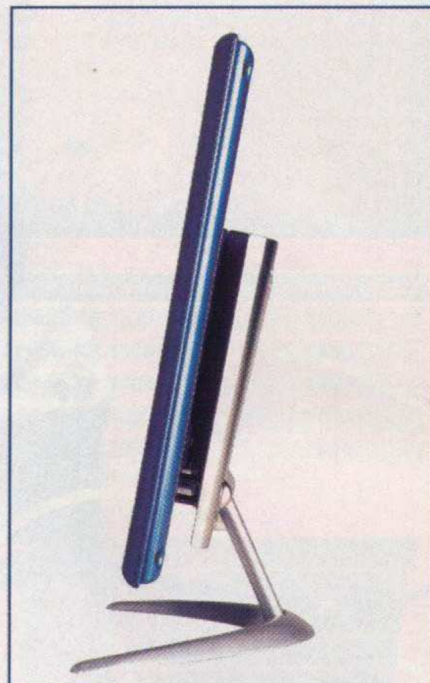
Ca dotări suplimentare, cooler-ul este însoțit și de un adaptor pentru cazurile în care placa dumneavoastră nu are inclus și un conector special pentru cooler. Numărul de ore pentru care funcționarea la parametri maximi a acestui cooler este garantată de producător se situează în jurul cifrei de 50.000.





LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Thermaltake
Ofertant	Elsaco tel: 031-514278
Preț	16 USD (fără TVA)





Hercules ProphetView 720

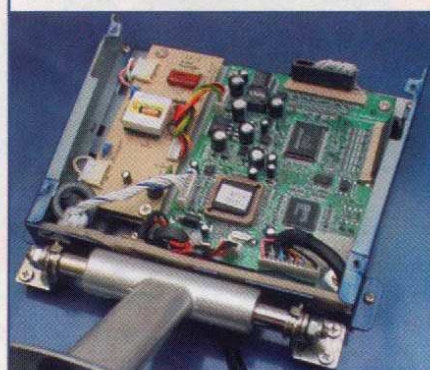
Pentru foarte mulți dintre noi, evoluțiile pe plan tehnic nu au încetat să ne impresioneze, atât prin calitate cât și prin design; ca să nu mai vorbim de prețuri. În ceea ce urmează am să fac o scurtă prezentare a ceea ce se numește ProphetView 720. Este vorba de un monitor TFT LCD (liquid crystal display) produs de firma Hercules. Ceea ce m-a impresionat foarte mult este designul său excepțional. Acest model parcă ar fi puțin scos din tiparele monitoarelor din această categorie (cel puțin dintr-un punct de vedere). Diagonala acestuia este de 15 inch, iar rezoluția maximă este de 1024x768 cu un refresh de 75 Hz (dacă ar fi să măsurăm efectiv suprafața vizibilă a imaginilor, diagonala acestuia ar scădea undeva în jurul valorii de 13"). Raportul de nivel al contrastului este de300:1, iar cel al luminozității este de 230cd/m^2. Spre deosebire de foarte multe monitoare de acest tip, cu care eu sau dumneavostră am avut ocazia să lucrăm, ne-am confruntat cu vechea problemă a unghiului de vizibilitate. La modelul de față am întâlnit unul dintre cele mai mari unghiuri în care se putea distinge imaginea pe ecran. Conform specificațiilor producătorului, unghiul de vizibilitate atât orizontal cât și vertical este de 130 de grade. În ciuda faptului că imaginea arată extraordinar de bine, latența acestuia are o valoare destul de măricică.

Principiul de funcționare al acestor tipuri de monitoare este cel de matrice. Ce înseamnă acest lucru? Imaginați-vă vă rog un tabel, cu linii și coloane. În fiecare dintre căsuțele formate astfel se găsesc trei valori. În cazul nostru este vorba de trei tranzistori. Aceștia au rolul de a da culoare fiecărui pixel pe care îl au în subordine. Corect, fiecărui pixel, conform tabelei, i se atribuie câte trei tranzistori de culoare. În acest fel, ei devin independenți (la pixeli ma refer) și spre deosebire de monitoarele noastre CRT, sensul de refresh capătă o nouă conotație. În acest caz, un refresh de 75Hz este mai mult decât suficient; ca să nu mai menționez de emisia de radiații care lipsește cu desăvârșire.

Revenind la „oile" noastre, și anume la monitorul de față, merită de menționat că aceta nu cântărește mai mult de 3 - 3,5 kg în cida faptului că are o culoare metalică.

Butoanele de reglaj sunt atent amplasate, necreând disconfort si foarte ușor de utilizat. Cu ajutorul acestora se poate naviga foarte ușor prin meniul monitorului pentru diferite reglaje, cum ar fi contrastul sau adâncimea de culoare.

Din păcate, la acest monitor lipsesc dotările suplimentare, cum ar fi boxele incluse, portul USB sau portul de intrare digitală. Pe CD-ul ce însoțește acest produs, se pot găsi câteva utilitare, (screensaver-e, manuale de instalare, drivere).







LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Hercules
Ofertant	Ubi Soft România
Tel	01-2316769
Preț	439 USD (fără TVA)

Hercules XPS 210



Să vedem pentru a ne mai clăti ochii, dar în special urechile, cum stă situația cu acest system audio produs de către cei de la Hercules. XPS 210 nu este nimic alt ceva decât un system 2.1 (doi sateliți și un subwoofer). Sistemul audio de față se adresează utilizatorilor ce sunt înconjurați în permanent de sunete, în timp ce sunt cuprinși de acțiunea de pe ecranul monitorului.

Acest sistem audio are o putere totală de 50 de Watts RMS și sunt împățiți în felul următor: subwoofer-ul are o putere de 30 de Watts RMS, iar sateliții de 2 x 10 Watts RMS. Ca principale caracteristici observăm pe frontalul woofer-ului câteva butoane ce ne permit controlul asupra sistemului în ceea ce privește volumul, basul și înaltele. Pe linia opusă butonului de On/Off mai poate fi găsit și butonul de efect 3D (care la acest sistem producea anumite buruiaje în momentul în care era apăsat). După apăsarea butonului „3D" sunetul capătă parcă o altă dimensiune. Este răspândit în interiorul camerei cu o fidelitate aparent mai ridicată. Subwoofer-ul, construit din material lemnos, are avantajul unui sunet „înfundat" și puternic ce face uneori să îți tremure picioroușele pe podea. Sincer să fiu, la un moment dat picioarele mele parcă o luaseră razna de tot, și mă gândeam în acel moment dacă acest fenomen se întâmpla din cauza „cutiei negre" de sub birou sau doar ritmurile de house făceau ca ele să se miște într-un ritm din ce în ce mai rapid.

Din păcate, la un nivel al volumului destul de ridicat boxele încep să distorsioneze sunetele, de parcă atunci și-ar da răsuflarea în a scoate și ultimele impulsuri transmise de sound board prin intermediul unui cablu jack-stereo ce însoțește acest sistem audio. Dacă tot am vorbit de distorsiuni, și un volum peste trei „sfertici", ca să zic așa, în cazul jocurilor, unde de exemplu un fps are „construcția" sunetelor într-o așa măsură încât predomină frecvențele joase, din bietul woofer se va alege doar praful și pulberea. Totuși, e păcat ca designul acestuia să aibă de suferit din cauza unor situații în care unii vor să își transforme camera de joacă (playground) într-un adevarat câmp de bătălie (battleground). Probabil că după un timp se va realiza și acest lucru, dar mai degrabă între părinți și vecinii din zonă. Asta o spun din experiență și credeți-mă că „tratatul"de pace semnat între mine și taică-meu a fost destul de dureros... Ehh, dar asta a fost mai demult, când încă eram la nivelul de tras cu praștia. Acum însă situația e cu totul alta. Ce am făcut !??? ... Păi ... Continuarea în episodul viitor. Dar să revenim la sateliții noștri. La un nivel normal al volumului (asta înseamnă să învârtiți de potențiometru până la maxim jumătatea gradației; credeți-mă, e suficient) vă veți reîntâlni cu un sunet plăcut și de calitate, cu care urechiușele noastre se simt comfortabil (aici mă refer la noi, oamenii normali, nu la cei care în loc de „scăriță internă" și alte nicovale, au cel mai sensibil „sonar" și cu care ar fi în stare să audă și să scaneze tot ce își șoptesc vecinii din blocul de vizavi în anumite momente de intimitate). În jocuri se comportă excelent, simțindu-se astfel extraordinar de bine diferențele sau variațiile de sunet de pe cele două canale.



Senzația de spațiu este totuși puțin știrbită de lipsa acelor surse de sunet din spatele nostru, ca în cazul unui sistem audio 4.1 sau 5.1. Dar dacă totuși stăm strâmb și judecăm drept, aceste 2 canale sunt satisfăcătoare și își justifică, după părerea mea, prețul.

LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Hercules
Ofertant	Ubi Soft Romania
Tel	01-2316769
Preț	43,5 USD (fără TVA)

Service autorizat

Odată cu trecerea pragului dintre ani, mulți dintre noi se gândesc deja la ce surprize le va rezerva acest „new year" în materie de produse hardware. Vom trăi și vom vedea. Viitorul e cum zicea o veche zicală... în mâinile noastre. Noi vom hotărî în ce parte să ne îndreptăm... cu unele restricții, minore de altfel (bani, muncă, școală etc.) Până una alta, pentru a mai limpezi lucrurile și pentru a vă mai elibera de probleme, iată câteva răspunsuri și, sper eu, rezolvări.

BogdanS

Ștefan Dumitrașcu - București

Iată ce configurație am: MB Via Apollo Pro 694X, 20,5 GB Quantum Fireball AS, Intel Pentium III 866 MHz, 256 MB Ram SDRAM, nVidia GeForce 2 MX 32 MB SDRAM.

1. Un prieten mi-a spus să setez opțiunea de DMA a hard disk-ului fiindcă va merge mai bine (mai repede). Mi-a atras, de asemenea, atenția să nu îl setez astfel decât dacă este compatibil HDD-ul. Ce înseamnă de fapt DMA, și pot / este sugerat să selectez această opțiune în Windows 98 ?

2. Un alt prieten mi-a spus că dacă îmi instalez Windows XP, unele aplicații îmi vor rula mai repede. Mi-a povestit cum el avea Windows 98 și în 3D Mark 2000 i-a obținut aproximativ 2000 de puncte, și-a instalat XP și a obținut aprox 4000 de puncte. Să îmi fac upgrade la XP sau nu?

3. Am Norton Crash Guard 3.0. Mie mi se pare destul de folositor, mai ales când mai lucrez la câte un program în Visual C++ și mai fac câte o greșeală. Atunci, Crash Guard-ul mă atenționează. Multe persoane mi-au spus că mănâncă multe resurse și că nu e atât de important precum pare. Să renunț sau nu la el?

R: 1. Acel prieten care ți-a vorbit despre DMA a spus un lucru foarte adevărat. Ținând cont de faptul că tu ai un Quantum AS, acesta suportă liniștit această opțiune (Direct Memory Access). De asemenea, recomand tuturor celor ale căror hard-uri suportă DMA, să își activeze această opțiune în setările de Windows.

2. Într-adevăr, sub noul Windows XP, unele aplicații „aleargă" ceva mai repejor. Dar ceea ce a zis acel prieten al tău nu e adevărat. Practic, este aproape imposibil ca în Windows XP să se obțină un punctaj dublu față de Windows 98. Poate obține cel mult 2500 de puncte, dar și atunci e cu cântec. Ar mai fi posibilitatea ca acel Windows 98 să fi fost „bușit" (adică drivere instalate ca din pușcă), iar în cazul Windows-ului XP să fi corectat această problemă a driverelor și să obțină un asemenea scor. Totuși, tu nu ai menționat ce configurație are prietenul tău. Recomandarea mea referitor la Windows XP este următoarea: poți încerca și tu să ți-l instalezi și să vezi cu ochii tăi cum rulează. Nu întotdeauna este bine să te iei după gura „târgului". În fond și la urma urmei, ce ai de pierdut? Te mai lămurești și tu în această privință cu Win 98 sau Win XP.

3. Norton Crash Guard este un utilitar ce protejează utilizatorul de așa numitele „căderi" ale unor programe ce rulează în acel moment pe calculatorul respectiv. El este în stare să evite pe cât posibil eventualele și celebrele ecrane albastre. De mâncat resurse, mănâncă, e drept, dar dacă îți este de un real folos și ai un sistem care să își permită să îi mai lase și lui ceva resurse... go for it. De acum înainte ai de grijă și încearcă să nu mai iei în seamă orice îți spun prietenii. Tu îți configurezi sistemul conform nevoilor tale. De fapt, fiecare își configurează computerul după cum îi trece prin cap sau după necesități.

Cătălin Popescu - Dâmbovița

Am un Pentium III la 800, 128 MB Ram și o placă video nVidia Riva TNT 2 la 64 MB.

1.Merge pentru un fan înrăit al jocurilor?

2. De ce un CD-Rom nou nu vrea să citească anumite CD-uri.

R: 1. Depinde ce înțelegi tu printr-un fan înrăit, dar să lăsăm asta la o parte și să dăm cu răspunsul. Deocamdată această configurație este acceptabilă, însă nu va rezista mult timp. De aceea îți recomad să mai adaugi încă 128 MB RAM la care, dacă îți permiți, să mai adaugi și o placă video mai „zdravănă". Ceva cu adevărat „dureros" pentru jocuri ar fi un GeForce 3 Ti 500, însă prețul acesteia e destul de piperat, cel puțin pe moment. Dacă, totuși, nu îți permiți așa ceva, poți să mergi pe mâna unui GeForce 2 MX 400 sau a unui GeForce 2 Ultra.

2. Destul de vagă această întrebare. Pot fi foarte multe situații în care unele CD-uri nu sunt citite de anumite unități de CD-ROM. Una din cauzele posibile ar fi aceea că CD-ul care se încearcă să fie citit poate fi într-o „condiție fizică" mai proastă, să aibă multiple „amprente" care să fi produs exfolierea acestuia pe anumite porțiuni. O altă situație în care o unitate CD-ROM nu citește anumite CD-uri ar putea fi depunerea unor anumite particule străine (praf, de obicei) pe lentila optică. În acest caz este posibil ca acesta să nu mai focalizeze corect unda laser și să rezulte această situație. Soluție: se găsesc pe piață CD-cleaner-e ce au rolul de a înlătura aceste depuneri de pe lentila optică.

Dinescu Adrian Gabriel dinesku@hotmail.com

Am și eu o problemă, de fapt două:

1. Mi-am cumpărat recent un TV-tuner. L-am băgat în calculator, i-am instalat software-ul și a mers. Este compatibil cu Windows XP-ul pe care îl am. Am introdus cablul TV, antena radio, cablul care unește placa grafică de placa de sunet. Tot! l-am dat „start" programului și merge bine. Se aude radio bine și canalele TV la fel. Când am vrut să „record" la radio, mi-a arătat că „trage", dar când i-am dat play nu se auzea nimic. Am încercat de mai multe ori și tot la fel. La TV la fel, îi dau să record, merge, dar când îi dau play redă fără sunet. Puteți să mă ajutați??????

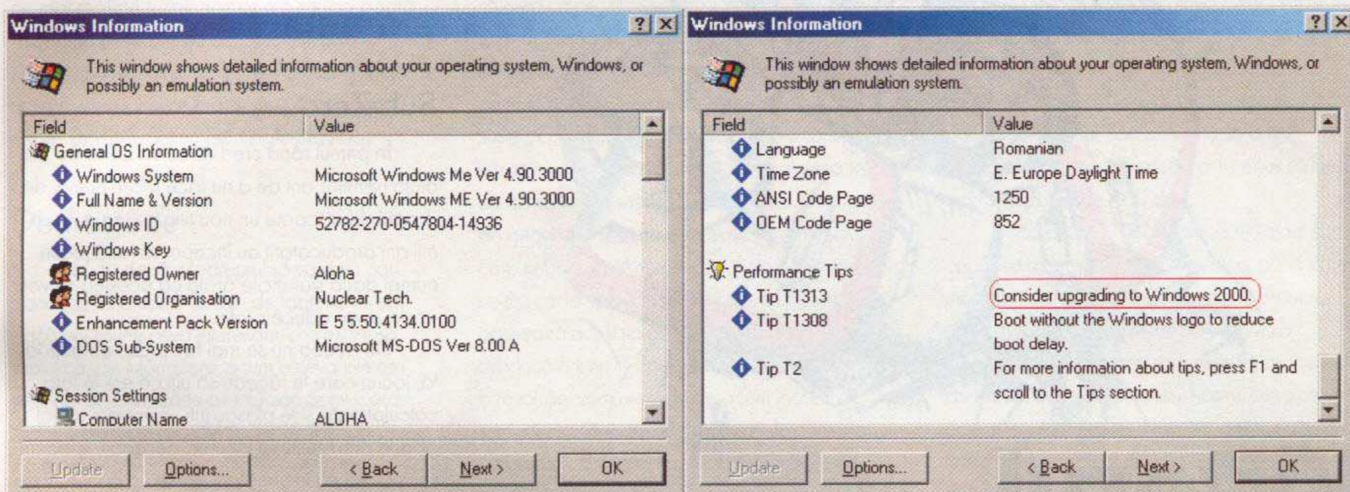
2. A doua problemă este cu memoria. Mi-am cumpărat recent o memorie RAM 128 Mb, PC 133. Am introdus-o, mergea când am pornit calculatorul îmi arăta 264 (pentru că mai aveam 128, PC 133), dar când începe Windows-ul mi-a apărut ecranul albastru (ziceau că nu există în XP...), spunându-mi că are probleme cu hardware-ul. Am încercat să schimb sloturile de memorie, dar tot nu merge. Ce să fac????

***P.S.** Precizez că am un computer AMD T-Bird 1Ghz, placă de bază K7VZA, 128 RAM, 10,2 HDD, 2 x CD-Rom, CD writer, placă grafică VooDoo 3 2000, placă de sunet încorporată în placa de bază.*

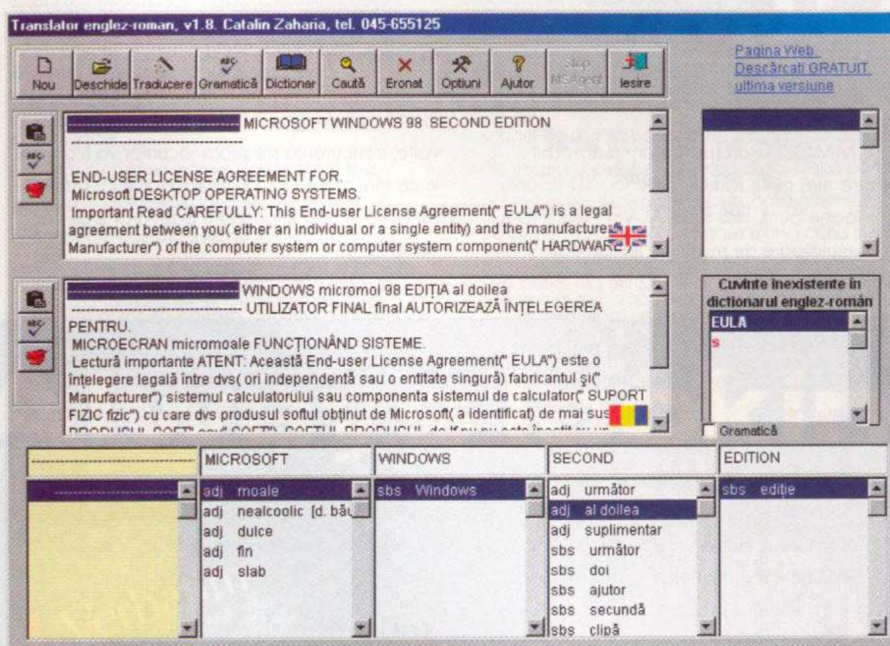
R: 1. Problema în această situație ține de o setare de placă de sunet. Pentru a repara acest aspect, intri in Control Panel (Start > Settings > Control Panel) și dai dublu click pe Multimedia. Ajuns aici, intri în opțiunea „recording" și bifezi căsuța de recordind în dreptul tag-ului Line In. Odată cu această operațiune ai rezolvat problema nr. 1.

2. Ce să faci în situația nr. 2? Hmm, de această problemă s-au lovit mai mulți gameri. Acele „încântătoare" ecrane albastre sunt generate de incompatibilitatea dintre cele două DIMM-uri de memorie RAM. Soluția: încearcă să faci rost fie de un DIMM de 256 MB, fie să le schimbi pe cele două cu unele compatibile între ele.

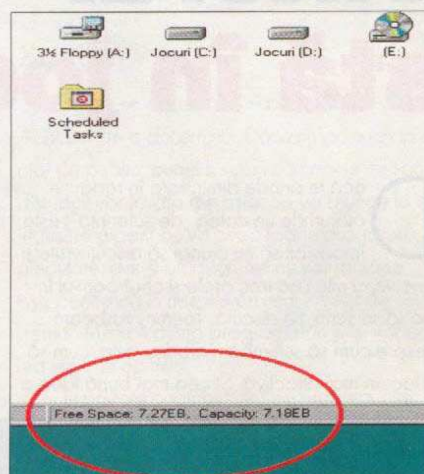
■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch



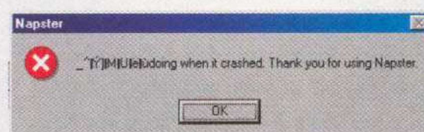
Ne bucurăm că ați cumpărat produsul nostru! Felicitări!! ...este însă un produs vechi, prost și expirat așa că vă recomandăm NOUL nostru produs! L-ați cumpărat deja?! Felicitări! ...este însă un produs vechi... - imagine primită de la Aloha



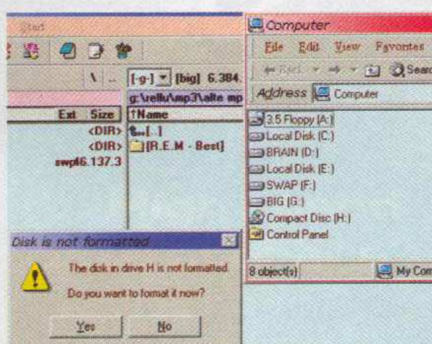
Vă prezentăm mult așteptatul sistem de operare Microecran produs de firma Micromoale. Știați că sunteți o entitate singură? - imagine primită de la Cristi Damian



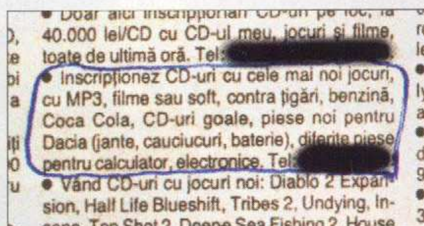
Hmmm... A auzit cineva până acuma de EB? Extra-Large Bytes?!! - imagine primită de la Agent Orange



Știam noi ce făcea, dar nu vă spunem! - imagine primită de la Ana Burca



Formatăm CD-ul? Formatăm! Și mai repede că îmi trebuie vreo 40 ca să copiez pe ele ultimul Solitaire! - imagine primită de la Priciu Adrian

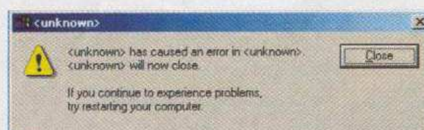


40.000 lei/CD cu CD-ul meu, jocuri și filme, toate de ultimă oră. Tel: [redacted]

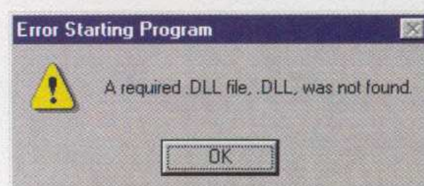
• Inscripționez CD-uri cu cele mai noi jocuri, cu MP3, filme sau soft, contra țigări, benzină, Coca Cola, CD-uri goale, piese noi pentru Dacia (jante, cauciucuri, baterie), diferite piese pentru calculator, electronice. Tel: [redacted]

• Vând CD-uri cu jocuri noi: Diablo 2 Expansion, Half Life Blueshift, Tribes 2, Undying, Insane, Top Shot 2, Deepe Sea Fishing 2, House

Domnu', vreau și eu pentru asta micu un joc fain. Nu am bani la mine da îți dau sticla asta de sifon. Cum, vrei zgarda câinelui? Cu tot cu câine?!! - imagine primită de la Ionuț Bizau

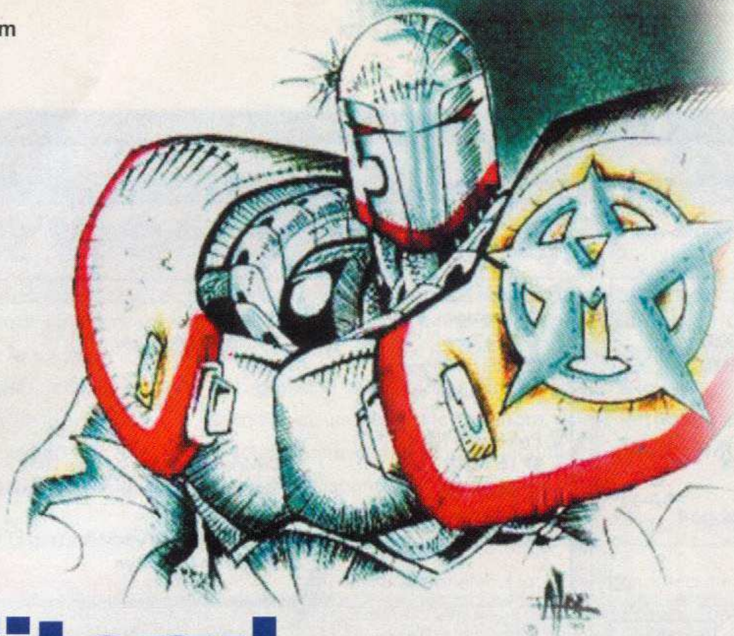


Nu știm ce s-a întâmplat, de ce s-a întâmplat și când s-a întâmplat. Tu cine ești? - imagine primită de la Bule Călin



Cum unde au dispărut toate DLL-urile? Păi... le-am băut! - imagine primită de la Octavian Florea

Câștigătorul nostru de luna aceasta este Ionuț Bizau!



Viitorul stă în jocuri

Dacă te prinde dimineața în redacție alături de un coleg „de suferință", este imposibil să nu ajungi să discuți vrute și nevrute, și uite așa trec orele și chatroom-ul în loc să se scrie, se discută. Tocmai vorbeam despre cum să schimbăm rubrica asta, cum să o facem mai atractivă. Și cea mai bună idee a fost ca, pentru moment să... eh, o lăsăm pe altădată.

Acum trebuie să vă propun o nouă temă de discuții. **M-am gândit că ar fi bine să aflăm părerile voastre despre CD-ul LEVEL, conținutul său și importanța sa pentru voi. Și nu numai atât. Să discutăm și despre cât de importante sunt demo-urile pentru voi, cât de mult contează ele în alegerea unui joc, dacă jucați demo-uri și cât de bine reflectă acestea produsul final (discuție ce poate fi extinsă și la celelalte categorii ale CD-ului LEVEL).**

Vă aștept scrisorile pe mail la mitza@level.ro sau pe adresa redacției.

Mitza

P.S. Țin să repet, pentru că am observat că unii nu au înțeles, că aștept cu același interses și scrisorile ce tratează alt subiect decât cel propus de mine.

Dynamix

Nu știu dacă am cunoștințele gameristice necesare ca să răspund, însă voi încerca. Cred că jocurile pe calculator nu vor înceta niciodată să ne surprindă cu inovații, chiar dacă în prezent sunt hulite de toată lumea pentru lipsa de originalitate.

Imaginație există și, dacă ne uităm la ce genuri au apărut de nicăieri în ultimii ani, veți fi de acord cu mine.

MMORPG-uri (parcă am mai vorbit despre ele, nu?), RTT+RTS+RPG 3D (Gorky 17 - foarte bun), FPS RPG ADVENTURE (Deus Ex), simulatoare de mașinuțe teleghidate și tot felul de amestecuri și idei trăznite din astea au asaltat piața jocurilor. Poate nu toate au fost megahit-uri, însă au încercat ceva nou și de cele mai multe ori au fost recepționate bine și de consumatori.

Deși exemplele de proiecte nereușite par a fi numeroase, să nu uităm acele „opere de artă" care au rupt gura târgului. Deși nu au apărut o dată la fiecare săptămână, câteodată nici măcar o dată la jumătate de an, aceste jocuri au dus genul pe care îl reprezentau pe noi culmi și au demonstrat că se poate și mai bine. Să ne uităm la aceste jocuri și să remarcăm îmbunătățirile aduse la grafică, jucabilitate, realism (unde este cazul), storyline (Aliens vs. Predator 2, Myst III), însă mai ales la appeal-ul pentru public.

Producătorii, cel puțin cei serioși, încearcă să scoată ce e mai atractiv pentru gamerul de rând, ridicând ștacheta cu fiecare nouă apariție încununată de succes.

Știu că până acum nu am spus nimic de CUM vor arăta jocurile în viitor însă cred că e imposibil să spunem ce gen de joc va predomina, ce performanțe va atinge, spre ce segment de public va fi orientat etc. Industria jocurilor se va adapta permanent cerințelor pieței, așa că într-o lună poate vom juca shooter-e militare ultrarealiste în rețea, iar în următoarea vom petrece nopțile cu un adventure cu libertate de mișcare maximă.

Cu ceva timp în urmă se spunea că genul FPS nu mai are succes și acum rafturile sunt pline de astfel de jocuri, ca să nu mai vorbesc de rubricile de Preview ale revistelor.

Sub-Zero

În primul rând cred că se va continua tendința ultimilor ani de a nu face jocuri numai de dragul de a scoate un nou titlu pe piață. În ultimii ani producătorii au început să facă jocuri numai dacă statisticile arată că acestea se vor vinde și vor aduce profit.

De aceea nu se mai fac jocuri ca altădată, jocuri care te făceau să uiți că ești în fața calculatorului și te plasau într-un univers virtual aparte prin feelingul lor unic, deosebit, special.

Cred că în următorii ani se va continua pe aceeași cale ca și până acum, cred că vom avea parte mult mai puțin de jocuri 2D pentru că, după cum vezi, tendința este de a trece la 3D multe titluri de care au avut succes în varianta 2D (ex: Age of Empires 3, Warcraft 3 - nu mai apare odată, că nu mai rezist).

Deoarece industria jocurilor s-a dezvoltat foarte mult în ultimii ani și continuă să se dezvolte, concurența pe piața jocurilor va fi din ce în ce mai mare, deci numai jocurile cu adevărat bune se vor impune cu adevărat și se vor vinde bine.

În viitor cred că jocurile se vor dezvolta mai mult la categoria grafică decât la feeling pentru că e din ce în ce mai greu să faci un joc cu un feeling cu adevărat bun. Tendințele cele mai importante cred că vor fi continuate și îmbunătățirea jocurilor care și-au dovedit calitățile și care s-au vândut foarte bine va continua și ea. Cred că va fi foarte greu ca o apariție nouă cu un titlu nou să se impună pe piață.

Radu Nicolae

Acum să trecem la subiect: Cum vor evolua jocurile în viitor. După părerea mea, se va pune din ce în ce mai mult accentul pe grafică, sunet și nu feeling sau originalitate.

O să putem să ne creăm propria lume: totul o să fie controlat de noi și o să putem trăi în acea lume folosind dispozitive speciale de lume virtuală. Nu, să nu credeți că am văzut prea multe filme. Eu așa cred ca o să fie. Fiindcă n-o să mai existe idei de jocuri noi, o să trebuiască să reproducă jocurile mai vechi, jocurile „de aur", cum ar fi Doom, Duke Nukem sau UFO. Însă nici acestea nu o să aibă farmecul pe care îl aveau atunci. De asemenea o să existe mai multe MMORPG-uri decât RTS-uri sau FPS-uri.

Viitorul jocurilor o să se bazeze pe trei caracteristici:

1) Grafica - o să se uite complet termenul de feeling în schimbul graficii foarte bune;

2) Realism - logic, odată cu grafica apare și realismul. O să se facă jocuri din ce în ce mai realiste și unii gameri n-o să mai poată diferenția lumea reală de aceste jocuri;

3) Multiplayer - din nou o categorie care o să evolueze foarte mult. N-o să mai existe DELOC nici un joc single-player.

Demostene

Nu știu dacă am dreptul să vă scriu, sau dacă fac bine ceea ce fac, de fapt nici nu știu dacă voi spune ceva interesant, cert este însă faptul că, din întâmplare, acum câteva zile am terminat de citit o carte a lui Orson Scott Card, a doua din ciclul Jocul lui Ender, Vorbitor în Numele Morților și Xenocid. Legătura cu redacția **LEVEL** și cu jocurile în general vine de la faptul că personajul principal al cărților, Andrew Wiggins, ajunge în final să distrugă o rasă extraterestră cu ajutorul unui joc pe calculator, la vârsta de treisprezece ani, dacă nu mă înșel, fără să știe că este realitate și nu un examen ce trebuia să verifice dacă antrenamentul lui, constituit în întregime din jocuri, a dat roade.

Eu nu sunt un gamer devotat. Am fost, cândva, ca și Andrew Wiggins, acum sunt programator. Problema este că toți nostalgicii de astăzi tânjesc după senzațiile create de jocurile „de bază": Wolfenstein, Doom, Command & Conquer și altele. Urmărind evoluția surprinzătoare a hardware-ului de azi, eu aș tinde să cred că pe viitor industria jocurilor se va orienta spre acele senzații pierdute, beneficiind de efecte superbe de lumini și sunet. Dacă producătorii nu încearcă să creeze jocuri „de suflet", cu impact, nu pentru toate categoriile de vârstă sau pentru toți gamerii, cum calculează cei de la marketing succesul unui produs fad, banal, de genul unui shooter fără nimic nou în el, dar care trebuie să se numească shooter pentru că nu știu cât la sută din publicul sub nu știu ce vârstă agreează acest tip de joc? Nu! Dacă producătorii nu își dau seama că este nevoie de o revoluție, vom urmări și de acum încolo, o sumedenie de joculețe, care mai de care mai „originale", care plagiază crunt, sub pretextul faptului că are vreo mică particularitate care îl face mai cu moț decât altele.

Tind să cred că de acum nu se va mai vorbi de jocuri cu o acțiune liniară, cred că pe viitor jocurile se vor adapta, se vor „mula" pe jucător. Cel care joacă un astfel de joc, cu ochelari 3D pe nas, trebuie să simtă ce îi place lui mai mult și adevărata artă a programării intervine aici cu scopul de a ghici preferințele și modul de a gândi ale micului „posedat" de acest drog. Dacă până acum jocurile au urmărit valorificarea acelei senzații de plăcere care apare atunci când treci de un obstacol neînsemnat, de acum înainte acestea ar trebui să valorifice senzațiile umane de frică, bucurie, cald, rece și, de ce nu... extaz. Îmi amintesc cum transpiram când jucam Doom sau Quake II, ceea ce mă ținea cu ochii roșii în fața ecranului era frica pe care mi-o crea un monstru mai puternic pe care producătorii au reușit să-l facă atât de fioros și de puternic încât, dacă aș fi fost mai slab de inimă, la auzul obsedantului „tresssspasser" ar fi trebuit să fiu mort și îngropat de 100 de ori.

Dacă pe viitor vor apărea simulatoare capabile să imite întru-totul realitatea, până la cele mai clare senzații de singurătate sau de iubire vom asista la o revoluție ce ne va stimula creativitatea, inteligența, simțurile și va atinge toate corzile sensibile ale sufletului nostru, ceea ce va da naștere la un alt fel de artiști, creatori al unor lumi mai reale decât cele...reale. Pe de altă parte, așa ceva ne poate și înrobi cu desăvârșire.

Xander

Unde se duce industria de jocuri? Acolo! Acolo unde o ducem noi. Dacă un joc nu e apreciat de public, puteți fi siguri că firmele ce l-au distribuit vor învăța din asta. Se va ajunge la o industrie gigant ce va avea foarte puțină originalitate, dar și aici lucrurile nu vor rămâne așa pentru că în fiecare an serii întregi de gameri frustrați ajung programatori și își vor putea impune opiniile.

În privința originalității... no problem... se

găsesc artiști și în domenii care numai de asta nu au nevoie, apăi în industria jocurilor. Se observă acum o ciudată migrare spre multiplayer, dar cred că e ceva matur, echivalent cu un comportament uman normal... la început aveam jocuri single (asemănătoare jucăriilor de copii până în 6-7 ani), apoi apar jocuri multi (mai mature etc).

Iar în încheiere vă voi spune și cea mai mare greșeală ce va apărea în lumea gameristică după părerea mea: vor apărea o muuuuuuuuuuuuulțime de jocuri proaste și clone inutile.

Dr.Agy

În privința jocurilor... nu știu... cred c-ar trebui să fiu un oracol ca să spun exact...

Noi putem aproxima ce se va întâmpla și peste câteva săptămâni să apară ceva revoluționar, care să schimbe părerea despre jocuri.

Altceva e sigur și merită dezbătut:

De ceva timp, mulți specialiști au început să spună: „Bine dom'ne, ce-i asta, computerele nu au fost făcute exclusiv pentru jocuri, ci pentru organizarea și facilitarea transmisiilor de date!" (adică, în traducere: „mai toată lumea își ia acum calculator pentru jocuri și în rest, habar n-au").

Și în răspuns la aceste acuzații Sony a venit cu Playstation-ul, un computer destinat exclusiv jocurilor. Unde bat: viitorul jocurilor n-o să mai fie pe computer ci (deja în USA) pe realitatea virtuală! (DA!) Personal și mie mi-ar conveni o cască VR sau chiar un ecran holografic cu senzor de mișcare care să nu mă mai pună să butonez mult pentru a obține o amărâtă de săritură sau care să nu mă pună să alerg 10 pad-uri de mouse ca să salvez un sat (Black&White).

Sper că înțelegi ce vreau să spun și cel puțin așa văd eu viitorul pentru jocuri.

Și acum și în viitor, ca și din totdeauna (mă rog...), o să fie o gamă extinsă de programe, nu neapărat toate bune... va depinde de noi (ca și acum) să le alegem (prin intermediul revistelor de specialitate, sau cu un „ochi critic") pe cele mai bune!

Nu aș vrea să intru în preziceri și profeții (despre trecut, viitor și, eventual, prezent) pentru că una dintre caracteristicile definitorii ale acestei industrii, și motivul principal pentru care suntem cu toții atrași de jocuri, constă în faptul că se află într-o continuă evoluție și vei fi întotdeauna surprins de ceea ce îți rezervă viitorul.

Nu pot însă să nu remarc faptul că mulți dintre voi au fost destul de pesimiști în ceea ce privește evoluția jocurilor. Este clar că originalitatea nu va mai fi o caracteristică predominantă a jocurilor, dar asta se poate explica și prin mărirea constantă a numărului de jocuri produse. Atâta timp cât numărul de jocuri originale rămâne cel puțin constant, nu aș avea de ce să mă plâng.

La fel și cu raportul grafică/feeling din jocuri. Este clar faptul că mai toată lumea a ajuns să caracterizeze un joc după prima impresie. Și cum aceasta se bazează în mare parte pe cât de eye-candy se prezintă jocul... Dar sunt sigur că această superficialitate nu o să dureze prea mult atâta timp cât există oameni și implicit reviste care știu ce este de calitate și pot mediatiza un joc ce își merită banii. Și, cine știe, poate în viitor nu o să mai conteze chiar atât de mult grafica. Poate o să ne axăm mai mult pe sunet sau poveste. Cine știe...

The master „Mărăscu"

E ora 10:30, stau și citesc review-ul la Civilization III, frumos n-am ce zice, dar parcă îi lipsește ceva. E târziu și pleoapele mi se închid, luminile se sting și o voce strigă disperată: „Scrie-le o scrisoare!" Cui? Vouă...

Până la urmă mă decid să mă ridic din pat și încep să scriu. Vă felicit pentru noua față a revistei, care seamănă cu una occidentală, cât și pentru noul CD. Asta înseamnă că în curând vom vedea un AoE, un Starcraft, un Red Alert... poate și un Diablo.

Așa:.. să trecem mai departe. În numărul din decembrie ați prezentat la rubrica Lifestyle o firmă producătoare de jocuri, AMC Creation cu al său joc No Name War. Întrebarea mea este: câte astfel de firme de jocuri se găsesc în România (aproximativ), cât de cunoscute sunt ele în afară și cât de mult influențează producția de jocuri românești?

Acum să vorbim despre lucrurile bune și proaste pe care le văd eu la revistă. Sper să nu mi-o luați în nume de rău.

Părți bune: vă implicați foarte mult în scrierea reportajelor, aveți cele mai bune concursuri, blablabla și lista poate continua.

Părțile care mă deranjează cel mai mult:

1) Numărul 11 m-a dezamăgit total deoarece ați făcut review-uri la 4 jocuri sub 70, de ce le-ați mai scris? Și acuma să nu îmi spuneți că nu aveați despre ce scrie.

2) Nu vă respectați promisiunile: în numărul 10 ați spus că în numărul 11 o să apară Summoner. Nimic. În numărul 11 ați spus că în 12 va apărea Sub Command. Nimic. În 12 ați spus că în 1 apare The Moon Project. Nimic.

Și parcă o să văd că nu o să scrieți în numărul din februarie nimic despre Soul Reaver 2, sau ce-ați mai spus acolo. În rest, nimic și numai bine.

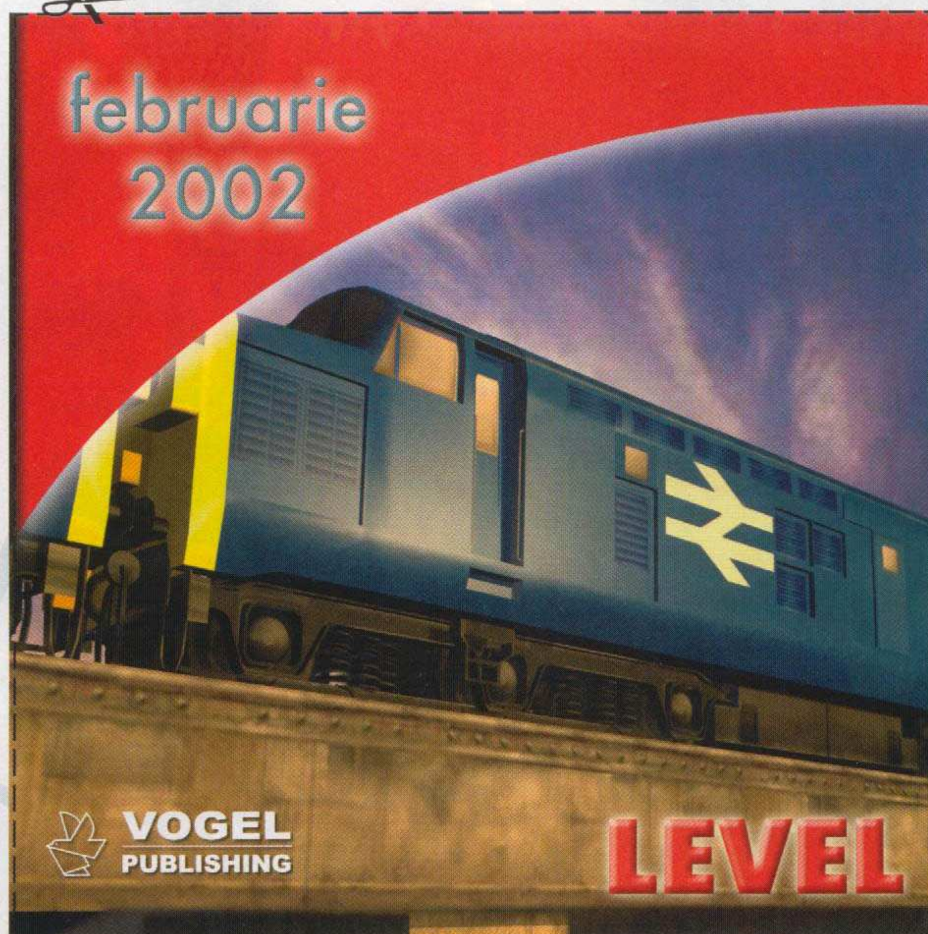
Despre firmele românești producătoare de jocuri îți pot spune de FunLabs sau AMC Creation, care sunt cele mai mediatizate firme de pe la noi. Mai există desigur un număr destul de mare de alte firme mult mai puțin cunoscute, dar care încearcă din toate puterile să impresioneze prin proiectele la care lucrează. Mai sunt de asemenea câteva firme mai mici sau mai mari care produc jocuri (în principal pentru Palm-uri) dar care nu pot fi numite „românești" atâta timp cât firmele „mamă" sunt din SUA, Franța sau Germania. Oricum, toate aceste firme nu fac decât să confirme faptul

că se găsește și la noi talent cu duiumul și pot fi date drept exemplu pozitiv („se poate și la noi, dom'le!") celor care doresc să intre în această industrie.

Despre ceea ce te deranjează în revistă:

1) Adevărul e că dacă am putea să facem în așa fel încât să îi obligăm pe producători să ne dea doar jocuri de calitate, am face-o. Dar până când o sa găsim secretul acestui miracol, trebuie să ne mulțumim cu ce avem.

2) Aici mi-am mușcat din instinct limba de mă doare și acuma. Problema e că ne mai ia din când în când gura pe dinainte că o să avem cutare joc în numărul viitor fără să îl avem în redacție. Și facem asta doar pentru că suntem siguri că o să îl primim la timp pentru a scrie despre el și să fim și noi la zi cu toate noutățile. Câteodată avem și ghinion, iar ultimele luni se pare că au constituit un adevărat record în această privință. Cât despre numărul curent, vei observa că, da, Soul Reaver 2 lipsește și eu sunt vinovat de asta. Am fost nevoit să „reprogramăm" articolul despre acest joc pentru luna viitoare deoarece articolul de Wizardry 8 s-a dovedit a fi, într-un final, prea mare și nu aș fi acceptat să mai scurtez din el (și așa e prea puțin pentru un astfel de joc), singura soluție fiind scoaterea din revistă a articolului de Soul Reaver 2.



Ne-au mai scris: Hoplyte aka Gameru' Supărat, X-Raptor, Jecan Mircea, [GriMper], Cătălin Ursachi aka Guybrush, Matei Mihai din Alexandria, Max Măcelaru, Solmyr din Ploiești, Jirca Daniel, DoomHammer, Horghidan Ovidiu aka cronoX din Iași, Tomaiagă Daniel din Maramureș, Ștefănescu Alexandru din București, Șerban Dragoș din Piatra-Neamț, TJ Storm din București, Drăgan Cirpian din Buzău, Debre Vasilică din Sălaj, Dumitrașcu Ștefan din București, Casotă Ovidiu din Craiova, Droid din Pitești, Adrian Frătean din Cluj, Isofache Valentin din Prahova, Mazilu Alexandru Ștefan din Pitești, Porumbel Victor-Filimon din Craiova, Cicălău Ciprian din București, Guguian Gabriel din București, Stegaru Valentin Mihai din București (Mike îți tranzmite salutări, ca de la tiz la tiz).

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Flamingo Computers	C4
Monosit	36
Videoton	55
RDS	11
Verbatim	79

LEVEL

Editura: Vogel Publishing SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12
2200 Brașov
Tel: 068/415158, 093-570511
094-754983, Fax: 068/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogel.ro)
Redactor șef :
Mihail Stegaru (Mike)
(mike@level.ro)
Secretar de redacție:
Gabriela Muntean
(gabriela_muntean@chip.ro)

Redactor șef adjunct:
Mihai Sfrijan (Mițza)
(mitza@level.ro)

Redactori:
Claudiu Levente (Claude)
(claude@level.ro)
Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)
Sebastian Cachiț (Sebah)
(sebah@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke)
(locke@level.ro)

Redactor hardware:
Bogdan Amititeloae
(bogdans@level.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogel.ro)
Cora Iulia Apolzan
(cora_apolzan@vogel.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogel.ro)
Csilla Sándor
(csilla_sandor@vogel.ro)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
(cristian_pop@vogel.ro)

Online:
Mihai Bădescu
(mihai_badescu@chip.ro)
Florin Crișan
(florin_crisan@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogel.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogel.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogel.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 068-415158 și fax: 068-418728

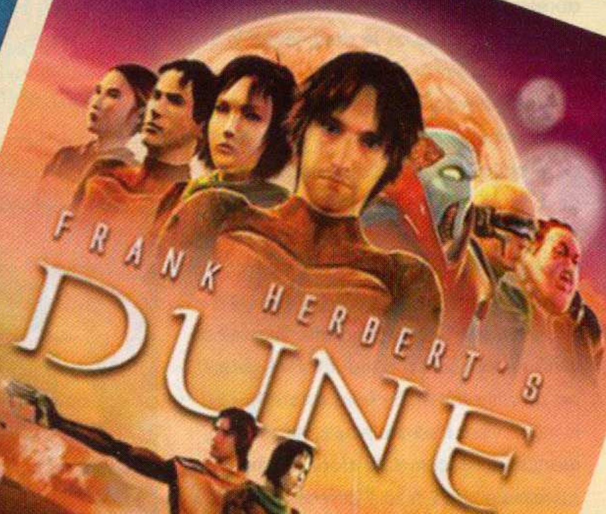
Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

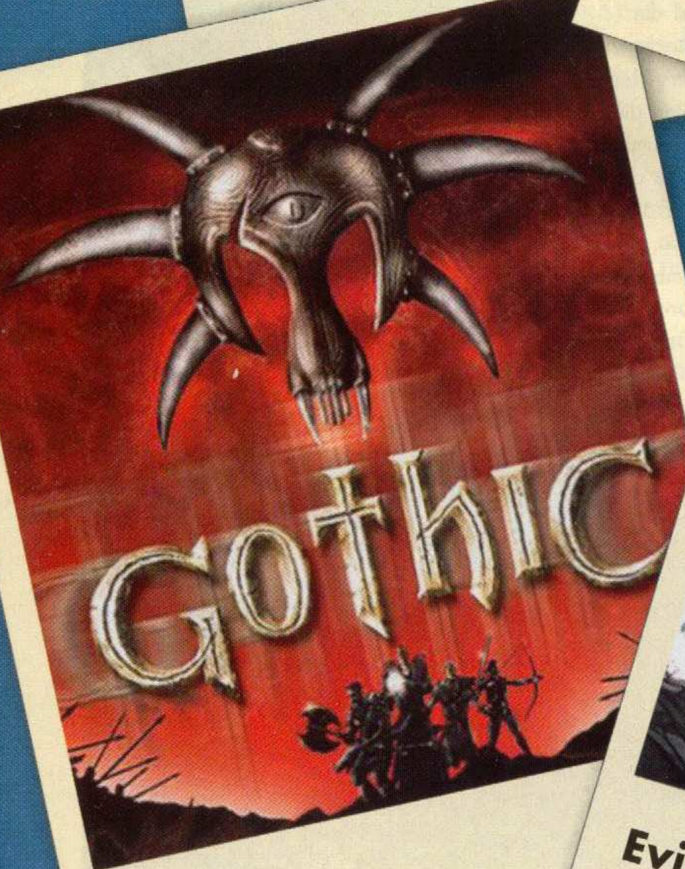
Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.



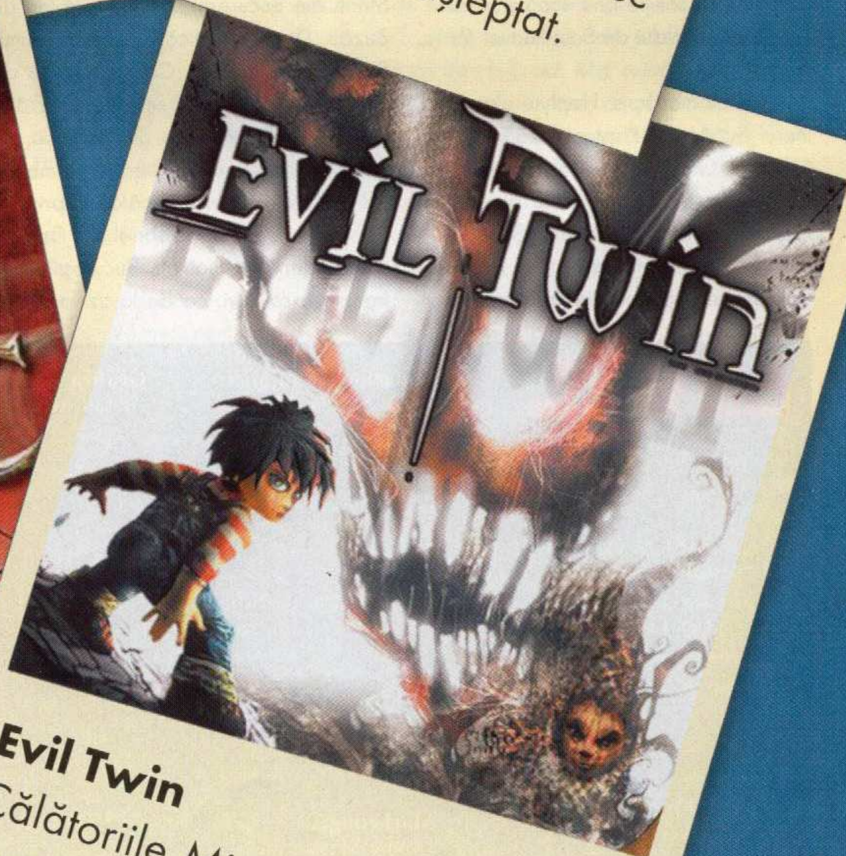
Trainz
Un puternic concurent pentru Microsoft Train Simulator.



Frank Herbert's Dune
Frank Herbert și Cryo se întâlnesc într-un adventure mult așteptat.



Gothic
Povestea unei lumi în pragul dispariției.



Evil Twin
Călătoriile Micuțului în lumile fantastice.





2 CD-uri incluse

CHIP Special
Linux Red Hat 7.2

- **Sfaturi pentru instalare**
- **Modalități de configurare a firewall-ului**
- **Instalarea şi setările corecte pentru server-ul web Apache**
- **Configurarea optimă a rețelelor şi modem-ului sub Linux**
- **Sendmail fără secrete**
- **CD-urile conțin**

  Versiunea download a Red Hat 7.2

  Update pentru programul de instalare Anaconda

Caută revista la chioşcuri în a doua săptămână din februarie.